MENSILE - ANNO XI - NUMERO 100 - NOV./DIC. 1998 - LIRE 15.000

Enigma AMIGA RUN 100

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

QUOTA 100



NEWS: STOP THE PRESS! - RETROCOMPUTING - GAMES PREWIEV E TRUCCHI
HARDWARE: RIVEDIAMO LA PICASSO IV - MUSICA: EUTERPE 1.18
CD-ROM: AMINET 25 VS AMYRESOURCE NOVE - UTILITY: SCANQUIX 4
HARDWARE: CATWEASEL MKII ZORRO II - A PROPOSITO DI: AMIGA FOREVER 2 -
GAMES REVIEWS GUNBEE F-99, SIXTH SENSE INVESTIGATION CD, LABYRINTH OF TIME
INTERNET: INTERNET E SICUREZZA - GRAFICA: ULTRACOV 3.0 - DIDATTICA: BOBS II
INTERNET: I SITI INTERNET PRODUTTIVI XII E XIII - IMAGINE BEBOP: FUMO E BOTTIGLIA

SU CD-ROM: SHAREWARE AMIGA e EMULATORI
IMMAGINI MANGA GIAPPONESI

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE ME.PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfragnini

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000

NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

DEALER
RISERVATO RIVENDITORI
VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

LIGHTWAVE 3D

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

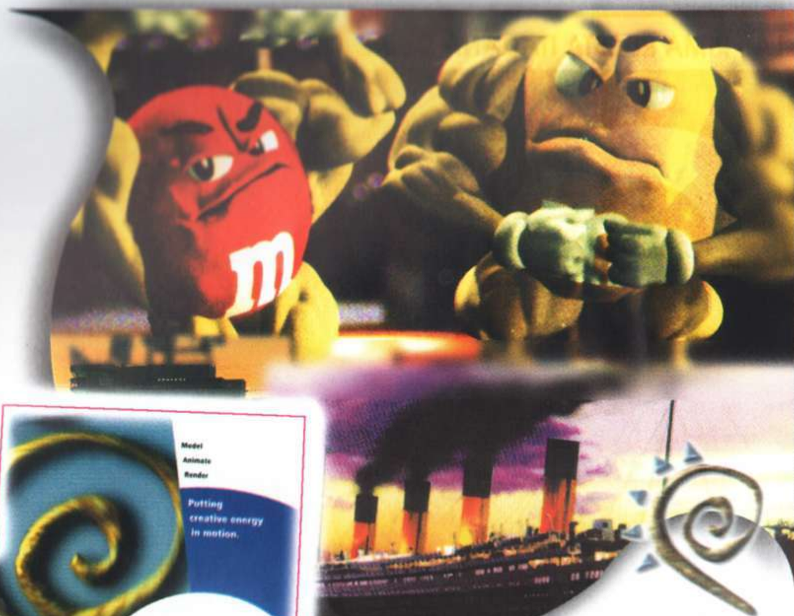


IMAGE COURTESY OF: WIL VINTON STUDIOS - DIGITAL MUSE

Inspire 3D



IMAGE COURTESY OF EPIC SOFTWARE

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. **Disponibile Per Piattaforme** : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ______

VIA & N° ______ CAP ______

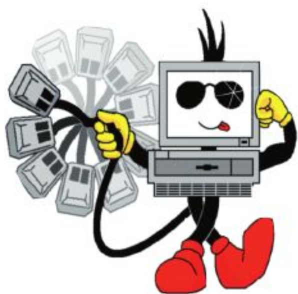
CITTA' & PROV. ______ PREF. & N. TEL. ______

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRÒ AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI)

FIRMA ______ DATA ______

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

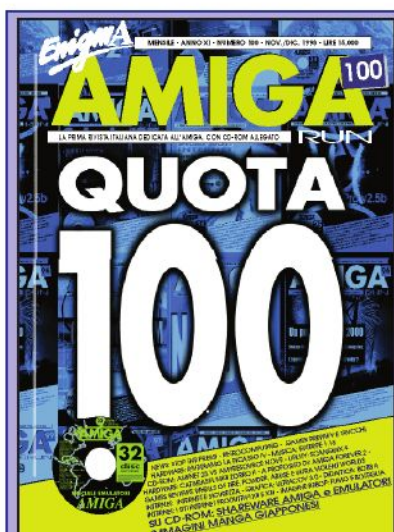
editoriale



Il volo della Fenice...

E' imbarazzante trovarsi a scrivere l'editoriale del numero cento. E' passato esattamente un anno dalla mia prima timida apparizione tra le pagine di Enigma Amiga Run, quando festeggiavamo il decimo anniversario della testata. Ed ancora una volta, un altro importante traguardo è stato raggiunto. Cento numeri di Enigma. Cento numeri che rappresentano non solo l'impegno di un corpo redazionale appassionato, ma anche e soprattutto lo spirito di abnegazione, o se volete la più ostinata testardaggine, che ci ha permesso di arrivare fino a qui. Cento numeri dedicati ad un computer che ormai forse rappresenta solo un nome, una sfida, un ideale di libero mercato, libero dagli standard imposti dalla mediocrità di Windows e Microsoft. Siamo testardi, dateci la possibilità di andare avanti e lo faremo, grazie a chi ci ha permesso di arrivare fino a qui e grazie a tutti quelli che ci permetteranno di andare avanti senza fermarci. In questi giorni c'è molto fermento. Mentre Amiga International lavora al 3.5, proponendo nel frattempo i prodotti di merchandising, da Amiga Inc. negli Stati Uniti arrivano notizie frammentate, avvolte in un clima di paranoia, che se fossero vere rappresenterebbero senza dubbio la rinascita di quella fenice chiamata Amiga. Il mitico volatile risorgerà e spiccherà il volo? Dipende solo dall'intelligenza delle alte sfere di Gateway 2000 e dal team di Jeff Schindler. Intanto anche in Italia si sta muovendo qualcosa, la redazione di EAR è in contatto con Rai Educational, che sta seriamente valutando la possibilità di dedicare una puntata all'Amiga, un puntata che racconti la storia del nostro computer guardando al futuro.
Dalla Germania arriva invece l'annuncio di una nuova scheda dotata di due processori PowerPC G3, che farà girare il software per 68k in emulazione (grazie al software di Haage&Partner). Speriamo di poter vedere all'opera questa scheda durante il Computer '98 a Colonia. C'è particolare attesa per la conferenza stampa, durante la quale verrà annunciato il nome del partner che affiancherà AI nello sviluppo del nuovo sistema operativo per i "Next Generation Amiga". Non perdete dunque il prossimo numero, in edicola ai primi di Gennaio, che conterrà tutte le novità emerse durante la fiera teutonica. Gennaio perché consci del ritardo accumulato fino al numero di Novembre, causa Pianeta Amiga, abbiamo deciso di rendere doppio questo numero, così da poter uscire con regolarità a Gennaio, e salutare il nuovo anno con tutte le novità che ci aspettano. Non si allarmino gli abbonati, che hanno diritto ad 11 numeri, per i quali questo numero vale come uno. Ora è arrivato il momento di fare le valige, tra pochi giorni saremo a Colonia, nella fredda Germania...

Giorgio Signori
(yurex@tin.it)



SOMMARIO

NOVEMBRE-DICEMBRE 1998 - NUMERO 100

Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **25/10/1998**
Chiuso in impaginazione il **08/11/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini



La Post@ dei Lettori

a cura della redazione

CD sotto ShapeShifter

Cara redazione,
vorrei incominciare questa lettera facendo a voi tutti di EAR i complimenti per la rivista: è veramente ben realizzata. Sono possessore di un A1200 Tower con 68030 a 33 Mhz, 8 MB di fast, HD 210 MB e CD-Rom IDE 8x. Ho scritto questa lettera per farvi alcune domande sui programmi Shape Shifter e PC-Task:

- come si accede ai CD-ROM "sotto" Macintosh? (so che bisogna utilizzare EMPCD, ma non ho capito come)
- come si accede ai CD-Rom "sotto" PC ?
- potreste voi inserire all'interno del vostro CD-Rom un Hard File PC che contenga MS DOS e Windows?

Dopo questo piccolo interrogatorio vorrei darvi un piccolo consiglio: come voi ben sapete una gran parte degli utenti Amiga utilizza il proprio computer per creare animazioni, comporre moduli (questo è il mio caso), programmare, creare immagini ecc. Il mio consiglio dunque è questo: perché non dedicare 1 o 2 pagine della rivista per la recensione dei lavori di noi utenti? Una piccola rurica in poche parole.
Grazie per l'attenzione ad ancora complimenti.

Fabio Solazzo

Innanzitutto grazie per i complimenti, passo subito a risponderti. Per quanto riguarda la recensione delle opere dei lettori, purtroppo lo spazio su carta è tiranno, quindi non possiamo modificare quello che è l'assetto attuale della rivista in questo senso, solo aumentando il numero di pagine sarebbe possibile, e per farlo Enigma dovrebbe vendere molto di più. Possiamo però continuare a pubblicare sul nostro CD-Rom il materiale inviato dai lettori, quindi se lo desideri manda pure i tuoi moduli, vedrai che troveranno spazio su uno dei prossimi CD. Veniamo ora alle domande:

1) Ci sono due soluzioni per utilizzare il CD-Rom sotto SS. La prima, senza dubbio la più pulita e compatibile, seppur meno veloce, consiste nell'utilizzare un lettore SCSI (o un lettore IDE che supporti l'emulazione dei comandi SCSI) e assegnargli da SS un ID nella catena SCSI "emulata". Per farlo devi andare nel pannello di configurazione di SS alla voce "SCSI", ed inserire il nome del device e il numero dell'unità, attivando il gadget "emulazione CD300". Il CD-Rom si comporterà come un vero e proprio CD sotto Mac (per esempio potrai espellere il CD solo trascinando l'icona del CD nel cestino del Mac), e ti permetterà di usare sotto Mac anche i CD audio e non solo i CD-Rom. Per utilizzare l'empcd devi invece copiare l'empcd.device in devs: e il file EMPCD in devs:dosdrivers. Questo file andrà modificato con un file editor, inserendo il nome ed il numero del device normalmente utilizzato sotto amiga per il cd-rom (es: atapi.device 2). Dopodiché resetta il computer, carica SS e vai nel pannello "Volumi/Dischi", dove dovrai selezionare il volume EMPCD: come DeviceDisk. In questo modo il CD è accessibile sotto Mac, anche se non potrai utilizzare CD Audio, e con alcune incompatibilità (ad esempio il gioco Return to Zork con l'empcd non funziona, mentre gira perfettamente con il modo SCSI diretto).
2) Per utilizzare il CD-Rom sotto PC-Task devi necessariamente possedere un driver per CD-Rom sotto DOS, visto che il PC-Task manca di un supporto diretto per i CD-Rom come SS (ma è più una limitazione dei PC che del programma). In genere va utilizzato MSCDEX. EXE, in unione con il driver PCTCDROM. SYS fornito in dotazione con il PC-Task. Dopo averli copiati sul disco fisso del "PC", modifica i file config.sys e autoexec.bat inserendo una riga riportata nella guida di PC-Task, inserendo anche qui il device che usi sotto Amiga ed il numero dell'unità.
3) Non ci è possibile inserire un simile hardfile nei nostri CD perché questo rappresenterebbe un atto di pirateria (così come lo è inserire le ROM del Mac o quelle per gli emulatori MAME e SuperNES che in molti continuano a chiederci). Inoltre a parte l'antipatia che nutriamo nei confronti di Bill, l'emulazione del PC non è così diffusa come quella Mac perché decisamente meno efficiente, almeno finché non vedremo un Pcx per PowerPC, quindi avrebbe poco senso inserire un hardfile PC.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

SAS C v7

Salve,
stavo rileggendo alcuni host contacted passati e mi sono imbattuto nell'annuncio di una fantomatica v7 del sas c, purtroppo non davate l'indirizzo da cui scaricarlo, poi in rete ho trovato conferma di una v7.01 ma di nuovo non sono riuscito a trovare l'url, potete aiutarmi?

Saluti,
Claudio

Le voci sul SAS C spesso corrono, ma ti posso assicurare che su Aminet l'ultima versione pubblicata è la patch alla versione 6.58. Sul CD di IPISA 97 però, c'é effettivamente una versione speriamentale, che ha le librerie con versione 7.01 (o almeno così sembra), che però si riferisce solo al C++ e non al C. L'autore non garantisce nulla: ne autorizza l'uso a proprio rischio e pericolo.

Alessio Cappelli (turbocap@sienanet.it)

Espandere il 1200

Cara redazione di EAR,
mi chiamo Mike, ho 21 anni e ti scrivo da Brescia sono un affezionato Amighista che tuttavia non disdegna neppure il PeeCee. (ahia, questo è grave, spesso si comincia così, stai in guardia finché sei in tempo!NdYure) Ti scrivo essenzialmente per avere alcune precise infos riguardo la card PPC per A1200 dal momento che sarei intenzionato a comprarla. Innanzitutto ti informo del tipo di computer Amiga che ho : A1200, kick 3.1, OS 3.1, che ho inserito completamente in un Big Tower da me realizzato (un Big Tower AT 230W di un PeeCee), Blizzard IV 030 50Mhz, 18Mb RAM, HD Eide 1.2 Gb, Cd-rom 24x, interfaccia per tastiera PC, monitor Commodore 1081 ecc...
Volevo sapere :

1) è stato detto in alcune recensioni che il 040 a 25Mhz presente sulle PPC per A1200 fornisce prestazioni paragonabili allo 040 a 40Mhz !!!!, mentre in altre recensioni è stato detto l'esatto contrario, anzi, addirittura che è più "lento" di un

040 25Mhz montato su altre schede .... chi dice la verità ?

2) su una PPC per A1200 con 040 a 25 Mhz è possibile sostiture lo 040 con uno 060 a 50Mhz e con uno 040 a 40 Mhz ?

3) è vero che se la PPC card per A1200 monta per esempio un PPC a 200 Mhz non è possibile sostituire tale CPU con un 240 Mhz ?

4) C'é ancora la possibilità di disabilitare la scheda PPC con un tasto ???? (sullo 030 era il tasto TWO)

5) La Bvision da collegare alla PPC card ha flicker-fixer ? Scandoubler ? Ha particolari moduli di espansione tipo Picasso IV ?

6) La scheda grafica Pixel 64 per A1200 può essere una valida alternativa alla Bvision ????? sai dirmi dove posso avere infos su questa scheda ? (non so neanche dove va inserita ...... nell'RGB ?)

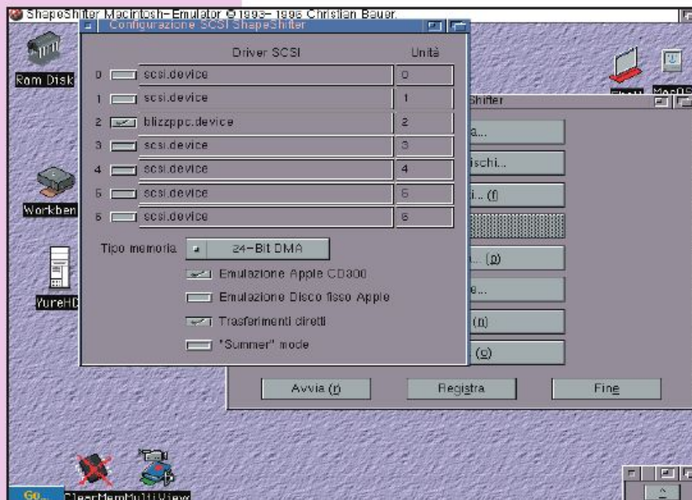
7) Se acquisto una PPC card per A1200 e la Bvision, come posso risolvere il problema del monitor da montare sull'Amiga ? Infatti se volessi far andare ancora i vecchi games che funzionano a 15HZ e poter usare alte risoluzioni (es. 800X600 e 1024x768) per i programmi con lo stesso monitor come potrei fare? Alle risoluzioni 800x600 o 1024x768 o simili ho ancora il monitor che "balla" o devo comprare uno scandoubler o cosa ? Con un SVGA è proprio impossibile usare i vecchi games ? In poche parole quale è la soluzione migliore per usare sia programmi in alte risoluzioni senza perdere la possibilità di usare sullo stesso monitor i vecchi games ? Altre alternative? (es. usare 2 monitor?)

Grazie mille,

Mike

Le schede PPC per 1200 continuano a destare dubbi ed interrogativi!
Passo a risponderti:

1) Da un punto di vista puramente fisico, lo 040 delle BlizzardPPC ha una frequenza di clock di 24Mhz, e questo ha portato gli autori di alcune recensioni apparse su Aminet a credere che sia più lento degli 040 a 25. La differenza di un Mhz è meno che insignificante però in termini di prestazioni pure. L'accesso alla memoria delle BlizzardPPC è più veloce rispetto alle precedenti schede Phase5 (a patto di utilizzare moduli SIMM a 60ns e di attivare le speciali modalità dal menù di configurazione della scheda o tra-



ShapeShifter alle prese con il CD-Rom SCSI montato sul controller della BlizzardPPC.

mite il comando "SetMemMode"), e questo vuol dire che quando il processore si trova a dover accedere alla memoria in processi che fanno di questi accessi il punto principale (es. gli emulatori), si può notare un incremento di prestazioni. Incremento che non c'é quando è in gioco il calcolo puro, oppure quando lo 040 deve accedere alla memoria chip.

2) Ipoteticamente sarebbe possibile solo sostituendo sia la CPU sia il quarzo, ma a parte le difficoltà (entrambi sono SMT, ossia saldati su scheda), così facendo si overcloccherebbe non solo il processore, ma anche il resto della scheda, con il risultato che potrebbe non funzionare più nulla, dalla memoria all'interfaccia SCSI.

3)Il discorso è lo stesso, con in più una maggiore difficoltà nel dissaldare il 603 (che più che una piedinatura ha una piccola opera d'arte) e un "gioco che non vale la candela", visto che gli incrementi di prestazioni da un 200 ad un 240 non sono tali da giustificare la sostituzione del PPC.

4)Si, è possibile disattivare tutta la scheda, solo la memoria, solo l'interfaccia SCSI o solo il PPC con diverse combinazioni di tasti.

5)Ancora non abbiamo potuto toccare con mano una BVision, ma per ora le specifiche rilasciate da P5 non menzionavano né moduli scandoubler, né flickerfixer, né bus aggiuntivi.

6)Si, la Pixel64 può essere un'alternativa alla BVision, ma le prestazioni della scheda non sono paragonabili, questo se la BVision risulterà veloce come la CyberVisionPPC (e non c'é motivo di credere il contrario), quindi, come detto anche nella recensione della Pixel64, chi ha un PPC fa meglio ad attendere la BVision. Resta il fatto che l'AteoBus è pur sempre una valida alternativa agli slot Zorro per quanto riguarda altri tipi di schede, come seriali e parallele.

7)La soluzione migliore, se la BVision non avrà un connettore passante per uno scandoubler, resta l'utilizzo dei due monitor. Sulla BVision potrai montare un normale SVGA per le risoluzioni della scheda, che non "traballeranno" perché non interlacciate (almeno quelle che indichi tu, 800x600 e 1024x768). All'uscita video RGB invece attaccherai il tuo 1081, per visualizzare le vecchie frequenze a 15khz. Attualmente solo pochi giochi e le demo bypassano il sistema operativo forzando l'uscita in PAL, quindi un monitor sull'uscita della BVision è sufficiente per utilizzare il software più recente (inoltre con la BVision potrai dirottare sulla scheda video il boot menu di Amiga). Se proprio però vuoi usare un solo monitor per entrambe le uscite video, dovresti acquistare uno scandoubler per il 1200, accompagnato da uno switch per il monitor, per visualizzare l'uscita Amiga o quella della scheda grafica. Se però sei interessato solo ai vecchi giochi, considera che per PPC esiste UAE, quindi potresti giocare ai vecchi titoli in emulazione, magari anche in una finestra del Workbench su Cyber.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

In breve

Cominciamo con Alvaro Vezzoni, il quale possiede un A600 espanso fino all'inverosimile e ci scrive dicendo che avrebbe intenzione di fondare un User Group Amiga. Possiamo consigliarti di rivolgerti all'AGI, vedrai che troverai già una struttura efficiente, piuttosto che crearne una nuova con molte difficoltà. Un saluto ad Alessandro Bacchia di Trieste: dalla tua lettera traspare tutta la poca fiducia che hai nei confronti di AI e Petro. Possiamo solo dirti che noi amighisti ci siamo e ci saremo finché ci sarà data la possibilità di scegliere il computer che preferiamo utilizzare, per passione, per fanatismo, oppure per una semplice ed indiscutibile scelta. Un saluto anche all'anonimo lettore che ci ha spedito una lettera dai toni accesi ed indignati, accompagnata da un trafiletto sull'apertura dei negozi fino a notte fonda per il lancio di Windows 98. Possiamo dirti che è un bene, così per lo meno gli ignari acquirento si abitueranno fin da subito a fare le ore piccole, prima per comprare Windows, poi passando nottate intere tentando di reinstallarlo!

Giorgio Signori (yurex@tin.it)



Prende il via la nostra nuova rubrica dedicata ai problemi dei lettori. La redazione è a disposizione per rispondere alle domande di carattere tecnico inerenti problemi hardware e software. E' possibile inviare le lettere via posta elettronica all'indirizzo

yurex@tin.it

I lettori sprovvisti di accesso ad Internet possono inoltrare le lettere a:

Enigma Amiga Run
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta 9 - Piso 5
46005 Valencia (Spagna)

oppure, se avete poca fiducia nelle poste spagnole:

Enigma Amiga Run
c/o Giorgio Signori
Via Manzoni 34
80123 Napoli

Novità dal mondo Amiga



a cura di **Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi** e **Giorgio Signori**

La **Asimware Innovations** in un recente comunicato ha annunciato la disponibilità a breve termine della versione 2.2 di MasterISO, il noto e potente programma di masterizzazione. La presentazione ufficiale avverrà durante il Midwest Expò con la dimostrazione di una versione beta, quando leggerete queste righe dovrebbe già essere disponibile la versione completa. Per qualsiasi informazione sui prodotti Asimware contattate:

e-mail: tammy@asimware.com
www.asimware.com

Finalmente è disponibile per il download **Rebol/Core V1.0** di Carl Sassenrath, la prima release del rivoluzionario linguaggio interamente rivolto alla Rete. Le principali funzioni di Rebol, stando al comunicato diffuso dalla Rebol Technologies, saranno la costruzione ed il mantenimento di siti Web, il commercio elettronico, lo scambio di file via Rete, la gestione di liste e di newsgroup, il filtraggio e l'interscambio di e-mail e le ricerche sul Web. Questo core, della grandezza incredibilmente irrisoria di 250k, è compatibile con AmigaOS, BSD, Linux x86, MacOS, Solaris v2.6 SPARC e Win 95/98/NT. Saranno disponibili versioni commerciali e professionali che si accompagneranno all'uscita del core per altri SO quali Linux per SPARC e DEC Alpha, DEC Alpha NT, IRIX 6.2, BeOS x86 e BSDi.

www.rebol.com

Come avevamo già annunciato il mese scorso nel nostro reportage da Pianeta Amiga 98, Amiga Inc. ha finalmente ufficializzato durante il Midwest Expò in Ohio (USA) l'uscita di **AmigaOS 3.5**. Questa nuova versione dell'OS sarà distribuita solo su CD e si baserà sulle Rom 3.1. Le novità più importanti (di cui abbiamo già parlato il mese scorso) riguardano il supporto PPC, l'integrazione di RTG e RTA, un file system per il CD integrato, una suite per il collegamento ad Internet e una nuova interfaccia. Altre novità interessanti riguardano l'assicurazione che il nuovo Amiga OS 5.0 includerà un completo emulatore di Amiga OS3.5 in modo da garantire una totale compatibilità con le applicazioni sviluppate per il 3.5. Il sito di Amiga Inc. rilascerà in questi mesi dettagliate informazioni sugli sviluppi della produzione di AmigaOS 3.5 con la promessa di sostanziali novità a Colonia 98.

www.amiga.com

Grosse novità per **GoldED** uno dei più amati e potenti text editor per Amiga. E' stata resa di pubblico dominio e liberamente scaricabile la versione 4.7.3. Basta recarsi sul sito di supporto (il cui indirizzo è riportato più sotto) per ottenere la versione completa, priva però di tutte le nuove caratteristiche che sono incluse nella nuova versione 5.0. La nuova release chiamata **GoldED Studio 5** cha sarà distribuita solo su CD, include, oltre alla revisione 5 di GoldED, anche l'add-on HTML Webworld, l'add-on Joyce per il controllo ortografico, il Thesaurus Roget e altri utili tool. Oltre a ciò GoldED si integra perfettamente con Storm C e SAS C sostituendo gli editor interni.

http://members.tripod.com/~golded

Bill McEwen è dovuto intervenire di recente per chiarire alcune controversie nate da una affermazione poco chiara fatta da Amiga International. Molti utenti pensavano che la società americana stesse per aprire un canale IRC tramite uno di quelli Amiga già esistenti, di fatto penalizzando gli altri. In realtà McEwen ha voluto sottolineare che l'idea del canale IRC è solo un progetto che verrà sviluppato in futuro basandosi sulle sperienze dei vari canali già esistenti per Amiga, creando però un'entità nuova che non andrà ad interferire con le realtà già consolidate.

www.amiga.com

Tutti gli utenti del vecchio **CDTV**, che magari l'hanno relegato in cantina, potranno finalmente riportarlo a nuova vita grazie ad una notevole iniziativa della Amiga of Minnesota Interest Group Alliance, questo gruppo di utenti ha acquistato i diritti di una tecnologia che permette di upgradare le rom del vecchio gioiello di casa Commodore sino alla release 3.1. Il processo è molto semplice e viene garantito il funzionamento del CD, basta semplicemente installare due PROM che contengono le rom 3.1 ed il nuovo CDTV è pronto. Il costo previsto è contenuto e varierà a seconda del numero di richieste che la A. M. I. G. A. riceverà in un valore compreso tra i 15 ed i 30 dollari americani.

thedoctor@wavetech.net

Blittersoft e Weird Science hanno annunciato una joint venture che porterà alla creazione e distribuzione di Cerberus un nuovo computer che parrebbe voler anticipare nei tempi quello che forse saranno gli Amiga 5.0Dev. La macchina, basata su una normale architettura PC, includerà un media-processor molto famoso (l'Mpact2) che garantirà prestazioni molto elevate e supporto per DVD, Mpeg 2, accelerazione grafica 2D e 3D e tutte le caratteristiche più importanti per un computer dell'ultima generazione. Il sistema conterrà un emulatore Amiga software con tanto di driver Picasso 96 più un emulatore Mac. In un prossimo futuro sono previste schede Amiga con processore 040 o 060.

www.weirdscience.co.uk
www.blittersoft.com

SoftwareHut ha annunciato la distribuzione di un interessante prodotto sviluppato dalla tedesca RBM. Si tratta di **IOBlix** una scheda ZorroII che fornisce nella versione standard quattro porte seriali e due porte parallele EPP/ECP ad alta velocità e ha la notevole peculiarità di accettare schede di espansione che sembrano veramente interessanti. Le espansioni già annunciate

includono una scheda audio compatibile AHI, una scheda di rete Ethernet compatibile SANA-II e un modulo per floppy ad alta densità. Il prezzo della scheda è di 149.95 dollari americani, mentre il prezzo e la disponibilità dei moduli aggiuntivi arriverà in seguito.

www.softhut.com

Pare proprio che il mercato Amiga sia affamato di schede Ethernet visto che anche la Dimensions Computers ha annunciato di avere in stock un grande quantitativo di schede Ethernet per Amiga 2000/3000/4000 e 1200. Le schede ZorroII/III sono le **Amiganet di Hydra Systems**, mentre per 1200 è disponibile la versione PCMCIA. I prezzi variano partendo dai 199 dollari americani per la versione ZorroII BNC sino ai 299 dollari per la versione RJ45/BNC. Per ulteriori prezzi e disponibilità dei vari modelli:

http://nrex.net/dimensions

Se il mese scorso avevamo dato la triste notizia dell'abbandono dello sviluppo di **Cinema 4D** da parte della Maxon, pare che la versione Amiga sia stata acquistata da una ditta inglese non meglio identificata (voci non confermate parlano della Hi-Soft, da sempre distributrice dei prodotti Maxon) che intenderebbe portare avanti il progetto con nuove release. Al momento non sono stati chiariti piani di sviluppo e possibile supporto PPC. Per ulteriori chiarimenti:

www.maxon.de
www.fractalminds.it

Ottime notizie per tutti i fans di **Scala Multimedia**, con una mossa a sorpesa la società, amatissima da tutta la comunità Amiga ma che ultimamente aveva tentato (senza troppa fortuna) la via dei PC compatibili, ha acquistato una pagina pubblicitaria sull'ultimo numero di CU Amiga annunciando il rilancio di Scala MM400 di cui era stato praticamente impossibile trovare una copia negli ultimi mesi. Grazie quindi ad un accordo con SoftwareHut, Weird Science e Randomize tutti gli utenti Amiga potranno acquistare l'ultima versione di questo formidabile programma ad un prezzo molto competitivo. Il listino riporta un costo di 89.95 sterline per la versione completa con tanto di manualistica oltre alla possibilità di acquistare anche a parte i manuali per tutti coloro che avessero conosciuto Scala attraverso i cover-CD delle riviste inglesi.

www.scala.com
www.softhut.com
www.weirdscience.co.uk
www.randomize.com

Pare che la British Telecom sia un po' più intraprendente della nostra e abbia proposto una soluzione ISDN molto conveniente per l'utenza domestica. Non si sono ovviamente fatti sfuggire l'occasione per creare un pacchetto ad-hoc i ragazzi della Active Technologies forti del successo di NetConnect 2. Quattro sono le soluzioni disponibili: con 129.95 sterline si ottiene il solo External ISDN Terminal Adapter, con 159.95 sterline l'ISDN T. A. e Net Connect 2, con 189.95 sterline l'ISDN T. A., Net Connect 2 e la scheda seriale ad alta velocità Hypercom 1 ed infine con 229.95 sterline l'ISDN T. A., Net Connect 2 e la scheda seriale IOBlix. Al momento i pacchetti non vengono importati in Italia, se foste interessati:

Active Technologies
Oval House
113 Victoria Road
Darlington
DL1 5JH
England

www.active-net.co.uk

VaporWare ha annunciato la disponibilità di una nuova versione di **AmIRC** che giunge così alla release 2.1. L'ugrade è gratuito per tutti gli utenti delle versioni 1.x e 2.0, mentre per tutti gli altri l'invito è a registrarsi e a non usare copie pirata o periodi di prova dalla durata di anni. La lista delle novità introdotte è molto ampia ed interessante si parte dal completo bugfix, per arrivare alla nuova traduzione e localizzazione svolta da ATO, ci saranno inoltre un nuovo plugin per le chiamate API, il supporto per la libreria openurl, il download automatico di nuove versioni delle librerie e molte altre novità. La versione shareware è ottenibile tramite il sito ftp della VaporWare, mentre per la registrazione sarà sufficiente usare la comoda utility standard di tutti i programmi VaporWare.

ftp.vapor.com
www.vapor.com

Erik Gieseke ci ha informati della disponibilità di un interessante CD totalmente prodotto con Amiga dal nome di **Future Shock 2**. Il CD contiene brani totalmente realizzati su Amiga da Erik stesso. Sempre su Amiga è realizzata anche l'illustrazione di copertina. Per un po' di sana musica amighista:

www.txdirect.net/~sidewind/fs2.htm

Audio Sampler 16

La Elettromare S.r.l. sta sviluppando un digitalizzatore a 16 bit per il mercato Amiga. Audio Sampler 16 è un campionatore audio con frequenza massima di campionamento di 56kHz, collegabile alla porta parallela di Amiga (quindi applicabile su tutti i modelli). La Elettromare sta sondando il mercato per valutare l'effettivo interesse sul prodotto, che dovrebbe assestarsi in una fascia di prezzo vicona alle 150.000 lire. Per contatti:

Elettromare S.rl. - Via Arzelà 20
19037 - S. Stefano Magra (SP)
Tel&Fax: 0187-631639

NetAx1200

E' disponibile la scheda di rete Netax1200 per Amiga dotati di slot PCMCIA, prodotta dalla italianissima S-Cube e presentata a Pianeta Amiga. La scheda, che verrà provata sul prossimo numero di EAR può già essere ordinata al prezzo di 189.000 lire (iva inclusa). Per contattare la S-Cube:

S-Cube (System Shock Solutions)
www.geocities.com/SiliconValley/Platform/3424/s-cube/
Tel: 0347-7222038

Da molti viene visto come il core del nuovo AmigaOS 3.5 e sinceramente speriamo che sia vero visto che **SCALOS** sta conquistando sempre più i favori del pubblico grazie alla sua pulizia e potenza. E' di questi giorni il rilascio della versione 1.1 da parte dei mitici Alien Design, per ottenere la versione completa date uno sguardo al nostro CD oppure al sito:

www.aliendesign.net

E' recentemente apparsa, sulla rivista on-line Amiga Flame, un'intervista con Fleecy Moss di Amiga Int. L'intervista era centrata sul supporto ed i piani di Amiga Inc. per il mercato videoludico in previsione del lancio di Amiga 5.0Prod. Le dichiarazioni di Fleecy sono state, anche in questo caso, caute ed attente a non rivelare troppo però traspare in maniera evidente il grande lavoro di contatti e di alleanze con altre società che sta svolgendo AI. E' stato ribadito che AI si occuperà di produrre solo l'hardware del 5.0Dev (precedentemente conosciuto come 4.0 o Amiga Bridge) lasciando poi a società alleate la costruzione di macchine basate sull'architettura 5.0Prod (che saranno console, set top box, computer casalinghi, workstation, sistemi DVD, ecc..) creando un mercato di cloni molto simile a quello PC (quindi molto solido e non basato sulle fortune e sull'abilità di marketing di una sola società). Il supporto per gli sviluppatori è definito da Moss come molto attento alle loro esigenze sia in termini di sviluppo dell'OS sia come contrasto alla pirateria integrando soluzioni innovative nell'OS. Fleecy, pur non rivelando nomi, ha annunciato un crescente interesse nel progetto da parte di società sia hardware che software sia interne che esterne all'attuale mercato Amiga e la direzione intrapresa da Amiga Inc. sembra proprio quella di cercare grossi alleati fuori dal mercato Amiga che abbiano più risorse e capacità di marketing. Piccolo accenno anche alle schede PPC, che non saranno supportate nei nuovi Amiga visto che "li rallenterebbero" (!) ma che resteranno comunque come la via ufficiale di espansione per la linea classica. Per quanto riguarda l'OS 5.0 non sarà inizialmente disegnato per girare su PPC comunque Amiga Inc. si dichiara pronta a considerare il porting o a licenziare a società terze una eventuale versione PPC per gli Amiga attuali. In conclusione Moss ha lanciato un appello a tutti gli sviluppatori Amiga esistenti affinché contattino Amiga Inc. per discutere insieme le caratteristiche che vorrebbero nel nuovo OS e per pianificare lo sviluppo di nuovi titoli per OS 5.0.

www.amigaflame.co.uk
www.amiga.com



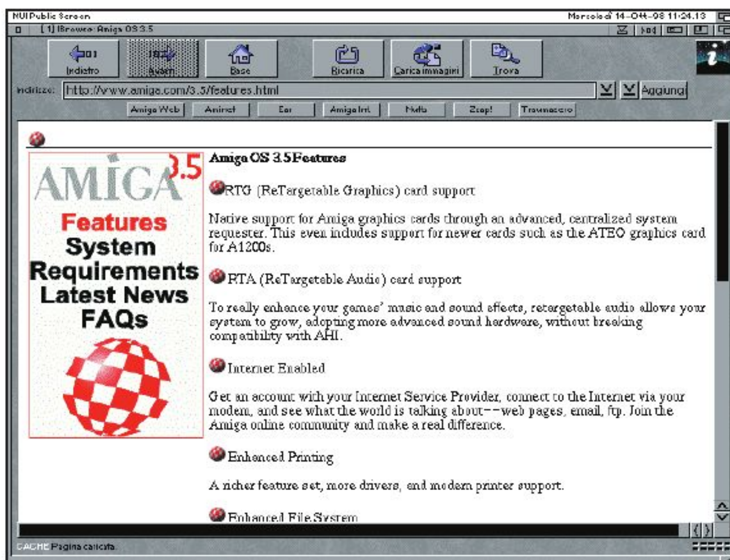
Stop the Press

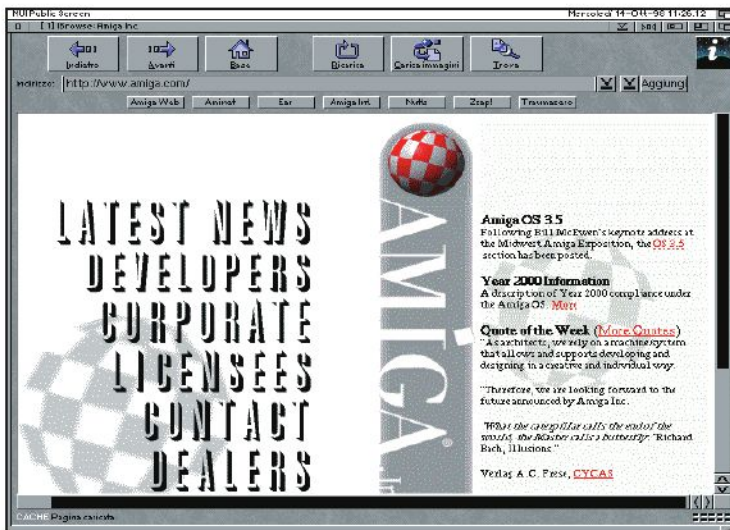
di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

A numero ormai chiuso abbiamo ricevuto da Amiga Inc. un comunicato che ci informava dell'apertura della nuova sezione del loro sito dedicata allo sviluppo dell'OS 3.5. Le pagine, in parte ancora in allestimento, contengono una serie di dettagli riguardanti le innovazioni presenti nel 3.5 oltre allo stadio di sviluppo attuale. Sono presenti anche le richieste di sistema e a breve vedrà la luce una pagina dedicata alla FAQ. Le caratteristiche elencate sono molto più ampie di quelle che era stato possibile conoscere al Midwest Expò, riportiamo anche la traduzione del commento ad ogni funzione presente nel sito: **RTG (ReTargetable Graphics)** supporto nativo per tutte le schede grafiche per Amiga attraverso un requester di sistema avanzato e centralizzato, saranno incluse anche le nuove schede come quella della ATEO per A1200; **RTA (ReTargetable Audio)** per migliorare fattivamente la musica e gli effetti sonori dei vostri giochi il retargetable audio permette al vostro sistema di crescere, adottando nuovo hardware audio, senza perdere la compatibilità con AHI; **supporto Internet** prendi un account con il tuo provider, connettiti ad Internet con il tuo modem e scopri di cosa sta parlando il mondo tramite pagine web, e-mail ed ftp, raggiungi la comunità Amiga on-line per fare la differenza; **miglioramento di stampa** un insieme di caratteristiche molto più ricco con più driver e supporto per le stampanti moderne; **file system migliorato** ora non dovrete piu comprare i vostri hard disk in un museo, OS 3.5 garantisce il supporto per hd più grandi di 4Mb; **CD file system** OS 3.5 supporta direttamente i lettori CD, avremo più grafica e un sonoro più intenso, potremo acoltare CD audio mentre lavoriamo; **Arexx update** importanti miglioramenti verranno fatti al nostro sistema di scripting e comunicazione; **nuova shell e nuovi comandi** la shell del tuo Amiga sarà un luogo molto più produttivo, grazie alle nuove caratteristiche e a nuovi comandi AmigaDOS; **interfaccia migliorata** un Workbench più bello da vedere, con nuove routine grafiche, una nuova GUI, nuove icone, ecc...; **supporto PowerPC** supporto garantito per tutte le applicazioni che usano le schede PPC; **documentazione** sarà incluso un manuale totalmente riscritto presente in formato HTML inoltre in omaggio verrà dato il libro "Hystory of Amiga: Past, Present and Future. Queste sono le caratteristiche principali del nuovo OS che è completo, stando alla barra di sviluppo presente nel sito, al 9%. Per quanto riguarda le richieste di sistema il minimo indispensabile è un Amiga con lettore CD Rom, Hard Disk, 68020 o superiore, Rom 3.1 e 4Mb di Fast. Il sistema consigliato è uno 030 o superiore con 8Mb di Fast, scheda grafica e/o scan doubler e modem. Infine per poter usufruire di tutte le caratteristiche avanzate di OS 3.5 Amiga Inc. consiglia una Power Up con 060, una scheda audio a 16 bit, 32 Mb di Fast e un acceleratore di I/O. Questo è tutto quello che Amiga Inc. ha rivelato del nuovo 3.5 che, ricordiamo, sarà disponibile entro i primi mesi del 1999. Per quanto riguarda il 5.0Dev, che doveva essere presentato a Colonia, Amiga Inc. ha dichiarato che lo sviluppo ha subito un ritardo quantificabile tra i 90 e 120 giorni e che quindi a Colonia sarà visibile solo il 3.5. Resta confermata l'uscita del 5.0Prod entro fine '99. Per ulteriori informazioni:

www.amiga.com/3.5

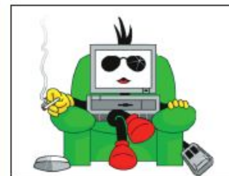


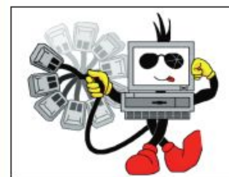




Novità da Village Tronic

Village Tronic è pronta al lancio della nuovissima Ariadne II, che avverrà al prossimo Computer Show a Colonia. La scheda, che manda in pensione la vecchia e famosa Ariadne, si preannuncia come un prodotto di sicuro successo, grazie prima di tutto ad un prezzo più basso e ad una completa ristrutturazione tesa a diminuirne i costi. Village Tronic sarà presente a Colonia anche con il nuovo modulo Paloma per la PicassoIV, che permetterà anche di salvare stream video in formato AVI grazie al nuovo tool PalomAVI. Assicurata la presenza anche degli sviluppatori del PalomAVI e della PicassoIV, che risponderanno direttamente alle domande sulle schede.







Vicenza Retrocomputing '98

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo l'abbuffata di Empoli mi ero ripromesso di stare calmo per un po' e non prendere parte ad altre fiere per qualche tempo (giusto per smaltire). Poi però ho ricevuto la chiamata di un amico che mi proponeva un qualcosa di assolutamente inedito, almeno dalle mie parti, una fiera mercato di computer e console tassativamente antecedenti al '90. Vinto il mio iniziale scetticismo (durato non più di 0.5 secondi) ho accettato di buon grado l'idea di portare un po' di Amiga da mostrare allo show. Così domenica 11 ottobre alle 9:00 si è partiti alla volta del mio capoluogo di provincia. Carichi di vecchie glorie tra cui vale la pena di annoverare un C=64 pienamente accessoriato (con tanto di adattatore telematico), un A500 1.2 espanso ad un mega e un A2000 "quasi liscio". La fiera si è tenuta all'interno del Centro Sociale di Via Maurisio, 69 a Vicenza. All'interno del grande stanzone che ospitava gli espositori era possibile trovare un'infinità di pezzi unici o quasi tutti (o quasi, purtroppo) funzi onanti e corredati da software in alcuni casi assolutamente incredibile. Lo show si è aperto alle 10:00 con i nostri Amiga che già spandevano musica e grafica da panico (se paragonata a tutta la concorrenza presente in sala) ed il piccolo 64 che attirava più d'uno facendo girare vecchie glorie cone Rocket Ranger o Batman the movie. L'affluenza di pubblico in mattinata è stata bassa a causa di alcuni problemi incontrati dagli organizzatori nel promuovere l'evento, mentre nel pomeriggio un buon numero d i curiosi ha vivacizzato l'atmosfera e ha permesso un bel po' di scambi ed affari. I due baldi ragazzi che si sono presi l'onere di indire "Retrocomputing '98" hanno già promesso una nuova edizione in cui sarà più curato l'aspetto promozionale e pubblicitario in modo da garantire una maggiore affluenza di pubblico. Comunque la fiera non è stata certo un insuccesso, anzi! Il buon numero di espositori presenti ha riversato sui tavoli messi a disposizione dagli organizzatori ogni ben di Dio. Cercherò di elencare il più possibile (scusate ma la mia memoria ultimamente vacilla) di ciò che si è visto. I pezzi più pregiati erano sicuramente un hard disk da (pare 50Mb) dell'invidiabile peso di 34Kg e dalle mastodontiche dimensioni (si vociferava potesse venir utilizzato anche come lavatrice), e un più piccolo Kim del 1975 con processore 6502 che occupava una piccola 24 ore. C'erano anche un PET Commodore totalmente accessoriato (stampante a margherita e doppio floppy inclusi) purtroppo non funzionante p er qualche misterioso problema, un Apple II e un IIc corredato di tavoletta grafica in perfette condizioni, vari modelli di Spectrum con tanto di light gun ed un Sinclair QL oltre ad alcuni modelli Amstrad. Dal lato Commodore, oltre ai già citati C=64, Amiga e PET, si contavano diversi VIC 20 corredati da notevoli quantità di software sia su nastro che su cartuccia, un PLUS 4 (in versione francese) e diverse pile di software assortito per i vari modelli oltre a qualche prezioso hardware aggiuntivo. Poi veniva la vagonata di MSX 1 e 2 prodotti dalle più disparate case (Philips, Sega, Panasonic, ecc...) anche questi con notevoli quantità di software purtroppo solo su nastro. C'era anche qualche PC come un mastodontico trasportabile della Compaq, alcuni preistorici terminali compreso uno della Epson e qualche M24 Olivetti. Le console ovviamente non sono rimaste a guardare sfoderando grossi calibri come Atari 2600 e 7800 (corredati da decine di cartucce), un incredibile Colecovision con tanto di volantino ed adattatore per le cartucce dell'Atari 2600, alcuni Intellevision, un NES e qualche oscura macchina da gioco con tanto di fucile ad infrarossi al seguito. Erano anche disponibili pezzi hardware decisamente introvabili come piastre madri di 8086, vecchie SIMM, preistorici drive e tanto altro materiale al limite dell'età della pietra. Per abbellire il tutto erano esposte molte opere di Enrico Mitrovich ispirate al mondo dei computer e decisamente geniali. In definitiva abbiamo trascorso una bella giorna ta all'insegna della nostalgia, in un luogo dove per giocare a qualche vecchio titolo non serviva l'emulatore ma lo si poteva caricare direttamente sulla macchina originale.



Un Eric Schwartz italiano

Anche noi abbiamo il nostro artista dei fumetti! Un nostro lettore che si firma Durango, amico del canale #AmigaITA su IRC ci ha portato a Pianeta Amiga questa simpaticissima scenetta, che pubblichiamo molto volentieri. Il soggetto, purtroppo per i vostri occhi, non è una ragazza di fattezze animali come per le opere di Eric, ma una caricatura del nostro collaboratore Giorgio Signori. A Durango vanno i complimenti per la simpatia, ma anche perché è un disegnatore di cartoon che usa Amiga.





Haage&Partner e il PowerPC

A tutti i possessori di schede PowerPC non potrà non interessare la nuova pagina presente sul sito di H&P. La sezione PPC è stata infatti aggiornata, ed addirittura presenta una sezione di "frequently asked questions" per le schede Phase5 (cosa utilissima, visto che sotto questo aspetto Phase5 è un po' carente). La pagina è presente all'indirizzo:

http://www.haage-partner.com/ppc/index-e.htm



Rianalizziamo uno degli eventi hardware di Amiga, una scheda che è diventata un vero e proprio standard per il mondo amighista. Questa volta la recensione avverrà su una macchina provvista di bus ZorroII che, con l'avvento dei 1200 towerizzati, è tornato alla carica...

Rivediamo la PicassoIV

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

E' la prima volta che affronto una riedizione di una recensione già pubblicata. Ma in questo caso i motivi che hanno spinto EAR ha rivalutare una seconda analisi di questa potente scheda grafica sono validi e molteplici. Picasso IV è una scheda che vanta, oltre ad un'incredibile espandibilità, anche un grande adattabilità. Sono già esiste schede ibride (cioè compatibili sia con il bus Zorro II che con lo Zorro III), per esempio la Merlin e la GVP Spectrum (entrambe autosense), senza contare l'attualissima CyberVision 3D. Quest'ultima è la diretta erede di una scheda stranamente "solo" Zorro III; la CyberVision 64. "Stranamente" perché quella sembrava la direzione presa dai maggiori produttori hardware, vale a dire "dimenticare lo Zorro II e dedicarsi appieno al più performante Zorro III". Poi vennero Micronik e le varie soluzioni di espansione per A1200. Una di questa è una bellissima bus-board che aggiunge alcuni slot Zorro II, uniti ai soliti ISA e a un paio di "fantomatici" PCI, e che quindi aumenta le possibilità di espansione del 1200. Insomma lo Zorro II, che sembrava destinato a scomparire, ricompare come "stretto" compagno di una delle macchine più vendute della storia di Amiga. Ecco che allora, dopo la scomparsa sia della Merlin che della Spectrum, torna la richiesta di schede grafiche compatibili Zorro II. La Picasso II è effettivamente compatibile ma se un giorno il 1200 dovesse diventare una macchina Zorro-III, non si sarebbe più in grado di sfruttarne la migliore banda passante e quindi il miglior trasnfer-rate. Ecco quindi dove e come le schede ibride "Zorro II/III" trovano il loro posto ideale. In questo momento, sul mercato, si trovano due schede: la Picasso IV e la CyberVision 3D. L'ultima è stata abbandonata solo da poco dalla Phase5 (a livello di produzione hardware... il software continua ad esistere) percui la sua presenza nel mercato dell'usato è in crescita. Picasso IV invece è appena giunta al suo massimo splendore. Il software è diventato uno standard, i moduli di espansione sono quasi del tutto completi (mancano un paio di interessanti promesse) e la casa madre ha deciso di rimanere con Amiga in tutto e per tutto. Una serie di aspetti che rendono questa scheda anche un ottimo investimento per il futuro... Ma riapriamo la scatola e cerchiamo di rivederla in tutti i suoi aspetti.

Hardware

Picasso IV è un vero gioiellino tecnologico. Il cuore della scheda è il potente GD5446 della Cirrus Logic. Questa azienda è famosa per la sua produzione di chip grafici a basso costo che hanno permesso a tutti gli utenti PC di scoprire le meraviglie del colore a 24 bit. Il GD5446 è un processore a 64 bit dotato di caratteristiche di accelerazione decisamente buone (anche se non al top della categoria). Con un pixel clock di 80 Mhz e una velocità di blitting pari a 180 Mbytes per secondo, il GD5446 permette di gestire diverse risoluzioni senza significativi cali di velocità e con ottime frequenze di refresh. Le funzioni supportate sono: Video-scaling interpolato, porta video digitale a 16 bit, Picture in Picture, supporto di un range di frequenze da 15.48 Khz (!!) a 84 Khz e una capacità di gestire 24 bit fino all'elevata risoluzione di 1280 x 1024 pixel. La possibilità di generare frequenze video a 15 khz trasformano Picasso IV in una vera e propria scheda multimediale. Oltre al processore, sulla board troviamo ben 4 Mbytes di EDO RAM (Extended Data Out) a 50ns, un multibridge della Xilinx che funge da controller di IO "tuttofare" (una specie di SuperBuster). Questo chip si occupa del riconoscimento del bus ospite (Zorro II o III), della gestione del bus PCI (?!?) e del controllo della Flash ROM. Infatti Picasso IV possiede una ROM di tipo FLASH (cioè aggiornabile via software) che le permette di essere riprogrammata in maniera semplice e indolore, senza fare ricorso ad upgrade "in fabbrica". Il bus PCI succitato non è altro che un piccolo connettore che permetterebbe di espandere la scheda con moduli che sfruttano le caratteristiche hardware di questo velocissimo standard d'espansione. Un modo un po' particolare di rendere Amiga compatibile con il PCI!

Installazione

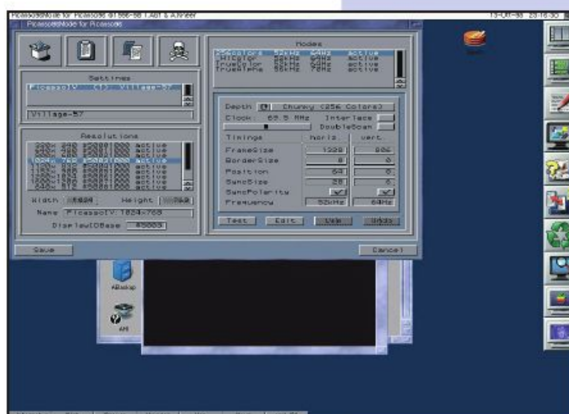
L'installazionne tradizionale della scheda è decisamente indolore. Infatti Picasso IV richiede lo slot video in linea con uno slot Zorro III. Questo perché la scheda è provvista di un flicker-fixer integrato che permette di deinterlacciare tutti i modi video PAL/NTSC (cosa che la Cybervision 3D non offre direttamente). Questa particolare disposizione si trova solo sulle macchine Zorro III (nella fattispecie tutti gli A3000 e gli A4000) e anche sulle schede di espansione Zorro II per A1200 (non tutte). Mentre gli A2000 hanno gli slot Zorro completamente separati da quello video, che si trova di fianco all'alimentatore, in una posizione decisamente infelice. In questa prova è stato usato un A2000 proprio per verificare non solo le capacità o meno di migliorare la "vita" di una macchina così vecchia, ma anche per "provare" la sua "messa in macchina". L'A2000 spesso è una grande "palestra hardware" dove si possono compiere le prove più complesse ed esaustive senza incappare i BUSTER buggati e in schede processore altrettanto mal progettate (vedi 3640). Il 2000 in questione possiede una stupenda e altrettanto rara Blizzard 2060 50 Mhz con 48 Mbytes di RAM, controller FAST SCSI-II (con ottime prestazioni) e una paio di grossi dischi SCSI discretamente performanti. Se non fosse per lo Zorro II questa sarebbe veramente una macchina al passo con i tempi (le prestazioni misurate tramite prove di "lavoro quotidiano" indicano una velocità pari, e in alcuni casi di poco superiore a quella di un Pentium 100). Ma torniamo alla Picasso IV. Prima di procedere con l'installazione della scheda dobbiamo inserire tutti i moduli aggiuntivi. Nel nostro caso abbiamo installato **Paloma IV** seguendo le istruzioni (in inglese) rivelatesi semplici e concise. Una volta preparata la scheda passiamo all'installazione all'interno del computer. E qui viene il difficile...

L'installazione in un A2000 è un mestiere assai delicato, sconsigliati ai deboli di cuore e ha quelli che hanno "forti tremolii incontrollati alle mani"!!. Infatti, prima di inserire lo

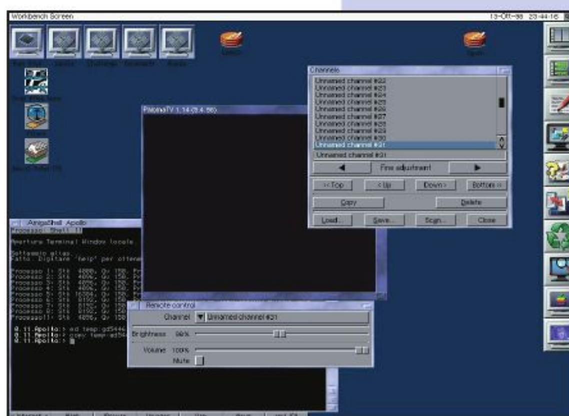
schedone nello slot bisogna procedere con un piccolo "taglio cesareo" in modo da separare il connettore video dal resto della scheda. Questo connettore è attaccato alla scheda-madre tramite una serie di ponticelli in vetroresina su cui passano alcune piste. Seguendo le istruzioni e armandosi di calma e sangue freddo, bisogna procurarsi una taglierina o una forbice da elettricista e tagliare questi ponticelli (così dice il manuale) in modo da separare completamente questa schedina. Personalmente ho preferito procedere con un piccolo seghetto da "modellismo" (cioè sottile e con i dentelli molto piccoli) in modo da tagliare perfettamente i ponti senza rischiare crepature o dita "affettate". Le crepature si rischiano soprattutto se si segue alla lettera le indicazioni del manuale, che dice testaulmente di "tagliare solo i due ponti laterali" e poi procedere tramite ripetute "piegature" per spezzare i rimanenti segmenti di vetroresina.
Fatto questa bisogna inserire la schedina nello slot video, collocare la Picasso IV nel primo slot zorro libero e collegare le due schede (madre e figlioletta) tramite un paio di piattine. Si può anche collegare il cavo audio anche se il 2000 non possiede alcun segnale audio nello slot video (percui potete anche evitare questa operazione per non avere un terzo filo "volante"). Il tutto deve passare al di sotto dell'alimentatore e non deve presentare né forzature né pieghe. Finito questo la scheda è pronta all'uso. Dopo aver controllato, ancora una volta, che entrambe siano bene inserite nei relativi slot e avvitata la Picasso IV allo chassis del 2000, possiamo chiudere il tutto, incrociare le dita e avviare il computer.
Come avete potuto notare l'installazione non è cosa semplice, ma con un po' di cura, niente frenesia e niente nervosismo, il procedimento fila via liscio come l'olio e in un attimo siamo pronti a godere dei vantaggi offerti da questo nuovo add-on.
Dunque è giunto il tempo delle prove velocistiche...

I test

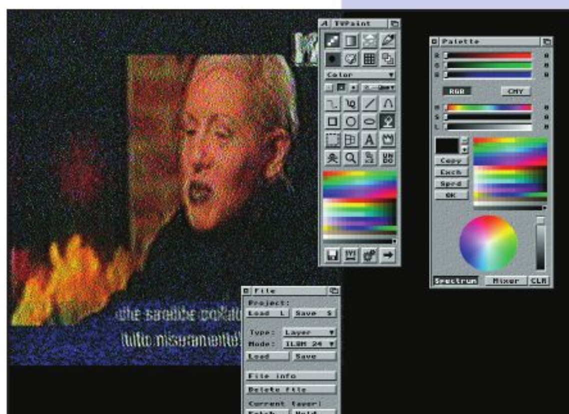
Sempre rimanendo sul grande A2000 procediamo cone le prove di utilizzo. Prima di vedere "rullare" la scheda è necessario installare il software di gestione. I dischi forniti con la scheda sono vecchiotti ma offrono la possibilità di avviare la scheda in modo da provarne subito la corretta installazione. Dopo la prima veloce installazione il software si accorge che la scheda richiede un aggiornamento delle ROM e procede con la riscrittura del firmware all'interno della FLASH ROM. Al secondo riavvio si può installare il software di PALOMA-IV che anch'esso richiede un'aggiornamento del FIRMWARE. Con queste ultime operazioni viene aggiunto un nuovo Boot-menu che permette di configurare sia i moduli installati che la flickerfixer integrata! Il bootmenu è richiamabile con una combinazione di tasti durante il riavvio della macchina.
Una volta installato il software di corredo possiamo fare un salto su Aminet e procurarci l'ultima versione di Picasso96. Picasso96 offre un'emulazione perfetta del sistema Cybergraphics oltre che il diretto supporto della scheda Picasso IV (chiaramente è anche il più compatibile, visto che gli autori sono anche alcuni dei progettisti della scheda!). Dopo questo abituale rito di "settaggio" si è pronti per il primo viaggio di prova...
Prima di tutto bisogna programmare le frequenze e le risoluzioni. Tramite **Picassomode** possiamo crearci il nostro personale "display database" creando risoluzioni e modifi-



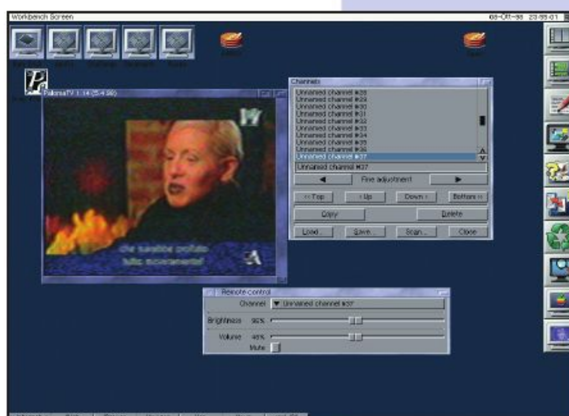
Picasso96Mode: per farsi nuovi modi video.



Paloma IV: tutte le finestre... compreso il telecomando.



TV-Paint funziona a meraviglia!



La televisione sul Workbench. E' un fotomontaggio...perché essendo una PIP non èpossibile catturare lo schermo.

cando quelle di default in modo che si adattino perfettamente alle caratteristiche del nostro monitor. La possibilità di creare risoluzioni con refresh elevati aumenta l'ergonomicità del nostro sistema che finalmente ci aiuta a non "rovinarci la vista". Fatto questo possiamo fare l'ultimo riavvia e provare il primo Workbench su Picasso IV.
L'incremento di velocità del Workbench è la prima cosa che "salta all'occhio". Le modalità a 8 bit sono quasi del tutto inutili, in quanto quelle a 16 sono altrettanto veloci. Il mio Workbench si apre su uno schermo 862 x 632 a 16 bit, che è una risoluzione più che discreta unita ad un elevato numero di colori, mantenendo un feedback notevole e una compatibilità assolutamente impeccabile (uno dei pregi di Picasso96). I maniaci dei classici test comparativi possono trovare tutti i dati che richiedono, in un box separato in queste stesse pagine. Mentre per chi vuole informarsi sulla velocità "effettiva" può continuare la lettura della recensione.
Uno dei pezzi forti delle schede grafica per Amiga è la "questione" dell'emulazione Macintosh. Come molti di voi sapranno, i Macintosh possiedono device grafici di innegabile velocità e potenza (spesso direttamente portati dal mondo PC) che, grazie all'architettura "più customizzata" della macchina, riescono ad esprimere meglio le potenzialità rispetto alle "cugine" su piattaforma Wintel. Una Matrox Millenium per PowerMac (con bus PCI) gira decisamente più veloce che la stessa installata su un misero Pentium. Questo anche grazie all'assenza di immensi accrocchi software (DLL, patch e contropatch) che spesso caratterizzano le installazioni sotto Microsoft. Le schede per Mac usano modalita grafiche di tipo chunky, mentre Amiga (con il suo chipset) usa modalità di tipo planar. Ecco perché Shapeshifter o Fusion con AGA non riescono ad erogare la necessaria potenza grafica per rendere produttiva l'emulazione. Ed ecco che entrano in gioco le schede come la Picasso IV.
Tanto per cominciare il software Picasso 96 mette a disposizione due modalità a 16 bit; una di tipo planar e una di tipo chunky. Nel display database, infatti, compare la dicitura "PC" quando la risoluzione viene gestita in modo chunky-pixel. Ed è qui che volevo portarvi... Ho provato Fusion in modalità 8 bit e ho trovato un normale, ma pur sempre piacevole, incremento di velocità. Poi ho provato a selezionare una profondità di bit superiore, portando l'emulatore su uno schermo 800 x 600 a 16 bit. Ed ecco la sorpresa! Il Finder (il Workbench dei Macintosh) accusa solo un leggerissimo rallentamento nel ridisegno delle finestre, ma tutte le applicazioni mostrano una velocità superiore (specialmente Photoshop, visto che non è più obbligato a fare il dithering delle immagini). Insomma, un risultato davvero inaspettato.

P96 Speed test - tipo:	A	B	C
RectFill()...............	3782	2045	834
RectFill() Pattern........	3117	2681	685
WritePixel().............	98883	100597	10778
WriteChunkyPixels().......	327	172	206
WritePixelArray8()........	300	160	195
WritePixelLine8().........	11747	9032	1970
DrawEllipse()............	7739	7744	1852
DrawCircle().............	8079	8319	2434
Draw()....................	4790	4890	1430
ScrollRaster() X..........	365	184	44
ScrollRaster() Y..........	389	173	45
PutText()................	7260	6976	1146
BlitBitMap().............	8116	5807	1061
BlitBitMapRastPort()......	5949	4585	869
BitMapScale()............	68	65	39
OpenWindow().............	58	56	15
MoveWindow().............	287	277	76
SizeWindow().............	73	71	19
CON-Output................	448	267	86
ScreenToFront()...........	71	71	43

macchina A: A2000 68060 Picasso 96 - Picasso IV - 640 x 480 8 bit
macchina B: A2000 68060 Picasso 96 - Picasso IV - 640 x 480 16 bit
macchina C: A2000 68030 Picasso 96 - Picasso IV - 640 x 480 8 bit

Dunque la Picasso IV vince in un settore veramente ostico, dove l'affidabilità e la buona progettazione hardware giocano un ruolo decisamente fondamentale.
Per quanto riguarda le applicazioni grafiche di Amiga, l'incremento di velocità è sempre sorprendente; in TV-Paint a 24 bit ogni operazione puramente "grafica" viene svolta senza indecisioni, Art Effect su schermo a 16 bit misura più di un milione di pixel al secondo (dall'"About" del programma), Tornado 3D offre refresh più "Real Time", CyberQT esegue i Quicktime senza alcuno sfarfallio (anche su schermi pubblici) e Pagestream aumenta la velocità soprattutto nel feedback dell'interfaccia. Non parliamo poi di DOOM... una vera e propria scheggia! Tutti i giochi RTG (non RPG!) guadagnano sia in velocità che in ergonomia, grazie alle migliori frequenze di refresh.
Insomma una vera e propria pacchia, soprattutto per chi non vuole mandare in pensione quel gran vecchio dell'A2000!

E Paolma IV ?

Non ci si può scordare assolutamente di quel piccolo gioiellino che è il modulo Paloma IV. Vediamo come funziona...
Dopo aver eseguito sia l'installazione hardware che l'aggiornamento del Firmware, si può procedere con la configurazione del software di supporto.
L'hardware di questa schedina è decisamente semplice; un semplice sintonizzatore TV unito a qualche circuito supplementare.
Sul retro troviamo 6 connettori. I primi quattro, presenti sulla motherboard della Picasso, sono: due jack (audio in e out), un SVGA da 15 pin e un uscita S-VHS (per i possessori del moduli di acquisizione video, Pablo IV). Paloma IV aggiunge un'ingresso S-VHS o CVBS e una presa per antenna TV (aerial).
Il software della scheda risiede su un unico dischetto. L'unico programma a corredo è **PalomaTV** che permette di "accendere" la televisione sul nostro Workbench (o in uno schermo separato) sfruttando il Picture in Picture (per gli amici PIP) offerto dal chip CL GD5446. Per gli amanti del silicio allo stato brado, consiglierei di dare un occhiata al box che vi ho preparato, preso direttamente dal sito della Cirrus Logic.
Al primo avvio PalomaTV cerca tutti i canali video e ne memorizza le frequenze in un apposito database. E' chiaro che prima di fare questo dobbiamo attaccare al modulo Paloma un antenna televisiva. Se poi possediamo una telecamera e/o un ricevitore satellitare, possiamo sfruttare la porta S-VHS (grazie anche alla presenza di un piccolo adattatore per RCA fornito insieme al modulo) e "visionare" i nostri video o i nostri canali via-satellite direttamente sul Workbench. Paloma TV è un software decisamente ben fatto e facile da usare. Tramite hotkeys possiamo cambiare i canali, regolare il volume e cambiare la luminosità. Proprio come se Amiga fosse un televisore! Se poi vogliamo "fermare" qualche scena oppure fare una copia di qualche videata, Paloma IV permette di salvare su disco uno "snapshot" in formato IFF. La gestione dell'audio avviene in maniera diversa, a seconda della macchina ospite.

Sugli A2000 non sembrerebbe possibile redirezionare l'audio della TV direttamente in Amiga, mentre sulle altre macchine si. Questo forse a causa dell'assenza, nello slot video, di quel piccolo connettore che vi avevo accennato all'inizio dell'articolo. Il problema lo si può risolvere o costruendosi un piccolo switch, o attaccando una coppia di casse amplificate per PC compatibili (il cui costo non supera le 50 mila lire). Da ricordare anche un'altra caratteristica hardware del chip di Picasso IV; l'hardware scaling. Grazie a questo possiamo ridurre/ingrandire in tempo reale la finestra di Paloma IV (compresa di contenuto-video!). Utile anche in caso di film con il Cinemascope con i loro inevitabili "visi lunghi".
Per il prossimo futuro Village Tronic ha cominciato a "bisbigliare" di un software che permette di salvare spezzoni video animati in formato AVI, senza alcuna aggiunta hardware! Con questo software si aprirebbero nuovi orizzonti decisamente interessanti, soprattttuto trasformerebbe Picasso IV in un potente strumento per la creazione di video per il WEB o per i CDROM interattivi.

Conclusioni

Un paragrafo decisamente scarno perché questo prodotto mi ha veramente convinto. Picasso IV è, in una sola parola, grande! E' veloce, è compatibile, possiede caratteristiche hardware decisamente all'avanguardia (il chip GD 5446 è considerato uno dei migliori chip multimediali a basso costo, ancora oggi), offre una gamma di risoluzioni molto estesa e perdipiù ampiamente configurabile. Il software di supporto Picasso 96 è sicuramente il miglior sistema RTG presente per Amiga. Insomma, Picasso IV ha tutti i numeri per diventare uno standard grafico per Amiga. La sua inclinazione multimediale le permette di ampliare ulteriormente il suo target, oltrepassando la sola funzione di acceleratrice grafica. I possessori di A2000 (chiaramente "pompati") che intendono usare ancora la loro beneamata macchina, trovano in Picasso IV l'unica vera soluzione al problema delle limitazioni causate dal chipset ECS. Le macchine della nuove generazione, invece, possono sfruttare anche la velocità offerta dallo Zorro III e godere di un ulteriore incremento nei valori di accelerazione grafica.
E' indubbio che ad una scheda come Picasso IV sia necessario attaccare uno monitor di qualità. Nel mio caso un SAMPO Alphascan 511 da 15''si è comportato egregiamente e mi ha permesso di creare modi video riposanti (cioè con frequenze di refresh fino a 100 hz).
La conclusione si rivela semplice: un prodotto più che ottimo, consigliabile a tutti gli Amiga, dal 1200 al 4000 passando dal 2000.
Pensateci...

```
CL-GD5446: 64-bit   GP O   it  i   - b   i   i
Vi   i  A   t   it  i   i   i   P G tit
PC  b   i   t   t
A t  ti   b  b  -
i  -t   t PC  b   i   t  i   it   i
i t   i   t  i   t
b   G   i t   t   it L   -  i  i
L   it  b   t  CL-P 4   t   i   t-
t i   -   t   t  P G   t  i  Di  tD
it- t t  b  t   t   i
t -  i   i
P  PC   t   i   i   A  iti   ti
PC   -  i  t   ti   t   b   i  b  i  A  b t
A   64-bit  it L   t   V- 6 t   PD  :
i   i   5   i   it  -bit
t   -  t   i   A   P   t   ti
it L   Di  tD   V 4: :  A  P   t  6:   b
C   i   G -  G - 6  i   -
i   t
D  b  -b   -   P  i i   D t
i t   it   t i t   t   N   6   :  5  b
A t  t  t   i
O ti i   O   i   t  it
P tC   -   -   i
A   t  P   - 4   t   -   i   t
t   i   b   N   6
64-bit D A  i t   i   i   P G   iti  :  5  b
ti i   DO D A   CL-GD5446   i
-   CL   t  i -
b t   i   V-  it  C   t   N
b  i t   - ti   -   P   t
t   6   i   b   i   O   t  D i
D A   i t   t   i   -  i   C   Ni
V-P  t  GP O  C  b   i   CL-GD5446
i t   i   Vi   i   -   C   i  t   5-
t  i t   t  i t   Ci   L  i
Vi   t   -   t-   ti   P   t  t   it
ti   t   i  -   t   CD- O   ti   -
ti   i   i   i  -   t
```



SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 100

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome ____________________ Cognome ____________________

Indirizzo ____

Prov. ________ Cap ________ Località ____________ Tel. ________

Tipo di problema riscontrato: ________________________________

Ecco la soluzione per chi ha bisogno di linee IDE e floppy HD

Catweasel MKII ZorroII

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Dopo lunghe ricerche siamo finalmente riusciti ad acquistare una Catweasel MKII ZorroII. In particolare il rivenditore da cui l'abbiamo acquistata, il quale è quello che ci ha fatto il prezzo migliore (spese di spedizione comprese), è Norbert Haley, Neozelandese. Il suo recapito lo abbiamo trovato via Internet e dopo una breve contrattazione e qualche giorno per il recapito, abbiamo avuto la scheda. Per chi non ne avesse mai sentito parlare, si tratta di un controller per floppy drive, il quale permette appunto di collegare i drive ad alta densità PC molto più economici di quelli Amiga. La versione ZorroII è in realtà la combinazione di due schede, infatti oltre alle funzioni della Catweasel, essa incorpora anche una Buddha, scheda ZorroII che fornisce linee IDE aggiuntive.

Il pacchetto

Si tratta di una scheda ZorroII appunto, di dimensioni circa 20x5cm, per cui non giunge sino in fondo al case, anche se sono previsti dei moduli aggiuntivi, come seriali ad alta velocità ed un modulo AHI, i quali andranno a riempire l'intera lunghezza in quanto avranno connettori che dovranno essere accessibili dall'esterno. In realtà si tratta di due schede, infatti, la scheda ZorroII contiene pochi chip tra cui la ROM contenente i dati per il boot da eventuali HD collegati, ed una serie di connettori, tra cui quelli a su cui è montata una Catweasel MKII modello standard, cioè il controller floppy che normalmente andrebbe montato sulla porta IDE del 4000 o del 1200. C'é appunto da sottolineare il fatto che la Catweasel base deve essere collegata ad una porta IDE per funzionare e gli eventuali hard disk o CDROM drive vanno collegati ad essa. questo fatto restringe la compatibilità agli ultimi modelli, il 1200 ed il 4000. Il modello ZorroII invece può essere utilizzato anche sul 2000 ed li 3000 per cui è un vero e proprio gioiello, infatti questi due sono sprovvisti sia di floppy HD che di linee IDE. Assieme alla scheda vengono forniti un manuale cartaceo descrivente funzioni e uso della Catweasel e due dischetti. Il primo contiene il software di gestione dei floppy drive, mentre il secondo è una versione LITE del software IdeFIX (in realtà l'unica cosa che manca è proprio l'eseguibile IdeFIX) contenente la buddha_atapi.device e CacheCDFS, entrambi per l'utilizzo di lettori CD-ROM ATAPI la cui etichetta raffigura un "Buddha". Infatti il controller IDE non è nient'altro che un derivato della scheda ZorroII, chiamata appunto Buddha.

Caratteristiche

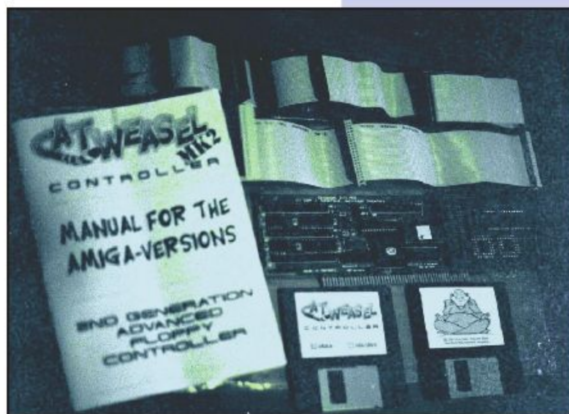
Come già accennato la Catweasel è un controller per floppy drive standard PC. La necessità di una scheda per potere utilizzare queste periferiche decisamente più economiche delle equivalenti per Amiga è dettata da due fattori: in primo luogo i lettori Amiga girano a 150rpm contro i 300 di quelli per PC in quanto il chip che li gestisce, la Paula, non è in grado di reggere tale velocità rendendo così necessario ridurre la velocità di rotazione. La Catweasel viene incontro a questa necessità rimuovendo il vincolo della Paula e gestendo con la propria circuiteria i lettori. In realtà è possibile collegare un lettore per PC alla porta interna di Amiga, ma a parte il fatto che viene visto come un DD e non HD, esso non possiede un segnale fondamentale: il diskchange. Il secondo fattore è appunto questo, infatti la scheda, come si vede osservando il lampeggio del led, manda periodicamente un segnale al lettore in modo da rilevare la presenza del disco. Senza questo trucco, collegando ad esempio il lettore alla porta interna del 4000, verrebbe riconosciuto solo il primo disco inserito, ed inoltre anche sostituendolo, il computer rimarrebbe convinto di averlo ancora a disposizione. Questo problema non dipende solo dal fatto della mancanza del sensore di riconoscimento della presenza del dischetto, ma anche da una diversa disposizione dei segnali stessi nel connettore, motivo per cui un lettore HD viene comunque riconosciuto come un DD. Per quanto riguarda il software di supporto, troviamo una serie di utilità, tra cui spiccano un patch che permette di rendere visibili i drive all'avvio in modo da eseguire il caricamento da essi ed un programma di gestione dei parametri (multidisk.prefs) come il tempo che intercorre tra i controlli della presenza del disco o l'attivazione del sistema avanzato di correzione degli errori (Enhanced error correction).

Per quanto riguarda la "Buddha", le linee IDE a disposizione sono 3 (a differenza della scheda Buddha vera e propria che ne ha solo 2), che tramite l'utilizzo di sdoppiatori come alfaquattro, permettono di collegare fino a dodici periferiche IDE, cosa abbastanza assurda per più motivi: primo le periferiche IDE sono solo unità a disco (a differenza di un controller SCSI dov'é possibile collegare scanner, stampanti, ecc) e una volta collegati due hard disk, CD-ROM drive, Zip Atapi, drive LS e masterizzatore non pensiamo ci sia bisogno di collegare altro, visto che ormai il costo degli hard disk stessi è calato notevolmente e Amiga non necessita di un'infinità di GByte. Se qualcuno avesse per le mani tanti hard disk di piccolo taglio può collegali, ma solo il costo degli sdoppiatori e dell'alimentatore aggiuntivo sarebbero superiori a quello di un disco di capacità maggiore. Infatti, bisogna comunque tenere conto dell'assorbimento energetico delle periferiche. Per la nostra prova, l'alimentatore originale del 4000 si è rivelato sufficiente per due hard disk, due floppy e un lettore cd-rom, anche se in linea teorica abbiamo collegato almeno una periferica di troppo.

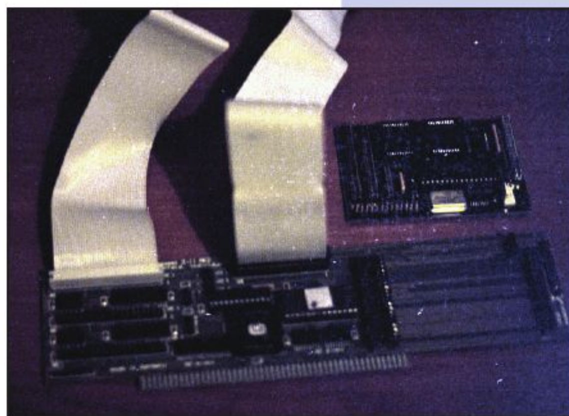
Masterizzatore?

Negli ultimi tempi sono comparsi, a fianco dei classici SCSI, alcuni masterizzatori IDE-ATAPI, più economici ma per certi versi meno affidabili e versatili. I più esperti sapranno già che per potere masterizzare con un ATAPI è necessario averlo su di una linea diversa da quella della sorgente dati, questo appunto perché il protocollo IDE non permette un accesso sincrono ad entrambe le periferiche connesse (cosa che invece è resa possibile da un controller SCSI). I masterizzatori ATAPI poi richiedono un controller E-IDE (Enhanced IDE). Quello che non tutti sanno è che a parte la velocità di trasferimento di dati, le porte IDE del 4000 e del 1200, oltre che quelle della Buddha sono in tutto e per tutto linee E-IDE. Infatti la sigla E-IDE è

stata introdotta nel mondo PC per indicare quei controller in grado di supportare partizioni 0,5Gb, ovvero controller a 16bit. Il controller IDE dell'Amiga, già dal 1992 era a 16bit, quindi in grado di supportare HD e partizioni ben oltre il mezzo giga e quindi di conseguenza E-IDE. Questo implica che è possibilissimo utilizzare un masterizzatore ATAPI. L'unico altro requisito è quello di avere un processore veloce, infatti a differenza di un controller SCSI è la CPU a gestire direttamente i dischi sulla porta IDE. Purtroppo non abbiamo potuto sperimentare, comunque vedremo di tenervi informati. Per quanto riguarda il software, l'ottimo MakeCD supporta questo tipo di masterizzatori.



Ecco tutto il materiale del pacchetto.


Le due schee separate.

La prova

Montare la scheda all'interno del nostro 4000 è stato un gioco da ragazzi. Basta individuare uno slot Zorro libero, appoggiare il lato destro nella canalina laterale e spingerla nel connettore. Non ci sono problemi di incastro o di scheda troppo larga visto che non è a piena lunghezza e inoltre è impossibile inserirla in maniera errata, infatti il connettore è posto asimmetricamente e non può fisicamente essere introdotto ne negli slot ISA allineati ne in quello video del 4000. Il fatto di non essere ancorata in fondo al case, rende la scheda debole, per cui è necessario agire molto delicatamente durante le operazioni di aggiunta o rimozione di cavi. Abbiamo provato vari lettori di dischetti e l'unico problema riscontrato lo abbiamo avuto con un lettore HP, il quale dopo il primo cambio di disco, considerava i dischi successivamente inseriti come protetti in scrittura. La scheda permette comunque di gestire, sempre con la stessa device (multidisk.device) vari tipi di dischi compresi ad esempio quelli di MSX, Sinclair e persino C64 con un drive da 5,25. L'unica lacuna la si ha per i dischi Mac, infatti, a meno di avere un drive Mac, non siamo inaffti riusciti ad utilizzare dischi Mac HD, nonostante nei documenti è scritto che la multidisk.device sia compatibile con CrossMac, quando comunque tra la lista dei flag per i dischi supportati non compare queto tipo di supporto. Comunque questo non pregiudica la possibilità di usarli con i vari emulatori, anzi con Shapeshifter non hanno dato problemi. Quello che invece è possibile usare sono i famosi dischi Mac 800k senza essere in possesso di un drive Mac, infatti la mulidisk.device li supporta e per formattarli è fornito un apposito comando. Sempre per il discorso emulatori, invece, per quanto riguarda quelli PC, viene fornita una particolare mfm.device la quale ridirige le informazioni alla multidisk in modo che PCTask o PCX usino il drive PC anziché quello Amiga. Per quanto riguarda la velocità abbiamo dovuto eseguire alcuni test con il cronometro alla mano. Infatti SysInfo si rifiutava di considerare il nostro drive aggiuntivo come una valida periferica. Comunque in effetti, con i dischi HD, i tempi sono dimezzati sia per quanto riguarda la formattazione che lettura e scrittura, come era lecito aspettarsi considerando il fatto che il drive interno del 4000 gira a 150rpm contro i 300 dei drive HD per PC. Abbiamo poi verificato l'ottimo funzionamento del sistema avanzato di correzione degli errori. Infatti alcuni dischi che facevano i capricci senza abilitare l'opzione sono poi stati letti senza problemi tramite appunto questo particolare algoritmo. Per quanto riguarda le prestazioni delle porte IDE, essendo una scheda ZorroII, purtroppo non permette tranfer rate elevati. Infatti, lo stesso disco, collegato alla Buddha ha addirittura un leggero calo di velocità rispetto alla porta interna del 4000. Comunque nel provare le linee IDE, ci siamo accorti che, se si collegano periferiche alla Buddha, senza averne messe 2 sulla porta interna del 4000, la macchina va in guru ancora prima di avviarsi; purtroppo, molto probabilmente il problema va ricercato nelle ROM della scheda, le quali sono normalissime EPROM aggiornabili solo mediante un programmatore (la Buddha semplice invece, monta delle FLASH-EPROM aggiornabili via software). Al momento abbiamo l'ultima versione delle ROM ma non un programmatore di EPROM. Vi terremo aggiornati tramite le news.

Conclusioni

Si tratta senza dubbio di una buona scheda la quale, a parte il bug appena citato (non gravissimo, basata infatti riempire prima la linea IDE interna), non ha dato alcun problema di incompatibiltà o conflitto. Tutto sommato è stato un buon acquisto anche se il prezzo, soprattutto per quanto riguarda la Catweasel in se, può sembrare leggermente alto. In effetti la scheda possiede anche un bus locale per futuri moduli tra cui uno seriale ad alta velocità e uno AHI ed è a nostro parere la manna dal cielo per chi possiede un 2000, il quale non ha né porta IDE ne floppy HD. Tra l'altro la Catweasel normale, la quale inizialmente era stata pensata per il 1200, va comunque montata su di una porta IDE.



Amiga Forever 2

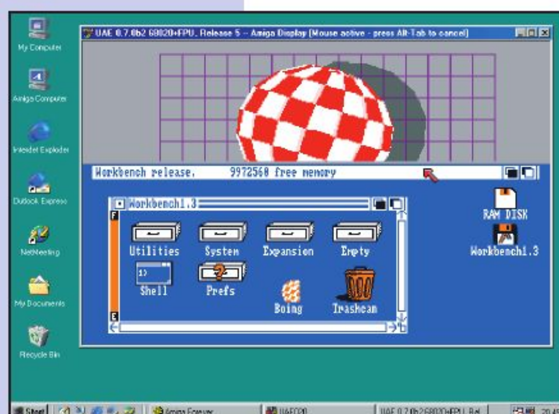
di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Purtroppo è un dato di fatto che molti amighisti costretti un po' dalle necessità per motivi di studio o lavoro, un po' dalla mancanza di fondi e infine per la paura di non avere un futuro sia come hardware che come software, siano passati ad un PC. Il dato sicuramente più ridicolo da una parte, ma a sua volta molto sconcertante, è quello riguardante il numero di chi ha fatto questo passaggio solo per i giochi, vedi Doom e i vari per le schede acceleratrici 3D. Le spese che tanti utenti PC fanno solo per i giochi sono a dir poco assurde, quando per avere giochi 3D molto belli basta una console dal costo inferiore al mezzo milione. Comunque tutti gli avvenimenti e le notizie degli ultimi mesi sono un segno tangibile che Amiga può e deve avere un futuro, ma per potere far sì che questo avvenga è necessario frenare la caduta del numero di utenti, tentando addirittura di riportarne indietro. Siamo più che consci del fatto che l'acquisto di un Amiga con le dovute espansioni comporti una spesa non indifferente. A conti fatti però tenere un PC costantemente aggiornato e comprando solo software originale, costa nel giro di qualche anno molto di più che un Amiga aggiornato poche volte ma bene. Comunque chi come noi usa Amiga da anni sa benissimo che la scelta tra il nostro beneamato computer e un PC è paragonabile a quella tra una macchina di lusso ed un'utilitaria. La prima costa sì di più, ma dura una vita senza problemi, dando soddisfazioni che l'altra sicuramente no può dare. Chi comunque è stato costretto a passare al PC ma ha molta nostalgia del suo vecchio Amiga, può consolarsi cercando di emularla, per quanto possibile. In questo senso, la Cloanto ha deciso di venire incontro a questi sventurati ex-utenti, raccogliendo tutto il materiale necessario per un'agevole emulazione.



Il pacchetto

Nella confezione, quella di un doppio CD, troviamo un CD e un floppy. Sul dischetto c'é la parte amiga del software di connessione AmigaExplorer. All'interno del CD troviamo, oltre che le varie versioni degli emulatori per PC, una frontend che permette di lanciarli con diverse configurazioni facendo un semplice click. Sempre per quanto riguarda gli emulatori sono presenti le versioni per Linux, PowerMac (questa in una fase ancora molto sperimentale) e per Amiga. Sì, avete letto bene c'é anche la versione Amiga, logicamente PPC (esiste anche quella per 68k, troppo lenta). Anche se a prima vista può sembrare un'idea scaturita dalla mente di un pazzo, in realtà non è poi così folle. Infatti riteniamo che ci siano due motivazioni valide: in primo luogo tanti di noi di sicuro hanno parecchi giochi a cui sono molto affezionati i quali però con il 1200 e il 4000 non vanno, ed inoltre la possibilità di creare delle immagini disco (adf) riduce drasticamente i tempi di caricamento. Infine nel CD sono presenti, con le relative licenze, tutte le rom dalla 1.1 alla 3.0 e tutti i SO dall'1.0 al 3.0, oltre a PPaint 7.1. Esiste poi un pacchetto con eseguibili e driver per entrambe le parti, AmigaExplorer, il quale permette di collegare un PC ad un Amiga permettendo un agevole scambio di dati. Infatti tramite una connessione con cavo null-modem o di tipo TCP, è possibile vedere sul destop del PC tutte le periferiche Amiga e viceversa.



Emulazione sotto DOS in finestra.

La prova

Abbiamo provato l'emulatore su di un PC con processore P2 a 266Mhz, bus a 100Mhz,

64Mb di RAM e scheda video su bus AGP. Quello che possiamo dire è che comincia ad essere usabile, a occhio erano le prestazioni di un 1200 base (con qualche mega di ram in più). Questi dati dicono chiaramente che questa emulazione non è ancora sufficiente per avere un Amiga produttivo, ma semplicemente risulta una buona cosa per i nostalgici di vecchi giochi e demo. Di per se comunque l'emulazione non è ancora perfetta, infatti sono molto soventi crash insensati. Il lavoro fatto dalla Cloanto è comunque molto buono, infatti a differenza di chi si è dovuto procurare tutto il materiale da più fonti e configurarsi il tutto con tempo e pazienza, basta un click (logicamente lavorando sotto Win95 con l'opzione autostart del CD attivata) per lanciare l'emulazione in una qualsiasi delle configurazioni fornite, utilizzando due HD file direttamente da CD e avendo già sul Workbench l'icona del disco C del PC.

Conclusioni

Certo non si tratta di un prodotto destinato al mercato amiga, anche se come detto prima, per i possessori di PowerUP c'é qualche convenienza ad emulare un amiga 500. I veri pezzi di valore per questi ultimi sono comunque solo le ROM e i Workbench, poiché l'emulatore può essere benissimo scaricato dalla rete. Se comunque conoscete qualche ex-amighista che impazzisce per poter fare andare UAE o Fellow sul suo PC consigliategli AmigaForever, in fondo la Cloanto produce anche buon software Amiga e supportarla anche in questo modo non può che fargli bene. Magari poi qualcuno di questo deciderà di ritornare su Amiga.



Amiga Forever

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continua il nostro viaggio nell'emulazione. Anche questo mese abbiamo ottime novità provenienti da questo ramo della produttività Amiga, sempre ricco e fecondo. Le novità più interessanti dell'ultimo periodo riguardano principalmente l'emulazione Super Nintendo che ha presentato notevoli novità negli ultimi giorni. Buone nuove anche per i computer e le console ad 8 bit con un nuovo emulatore Spectrum 128k e una nuova versione di Stella (che emula l'Atari 2600).

Le novità

Partiamo anche questo mese con il Super Nintendo ed il suo stuolo di emulatori. Il più attivo (in termini di update ormai quasi settimanali) è **My Snes** arrivato alla release 0.17 (contro la 0.15b del mese scorso) che introduce, tra le altre piccole migliorie, un supporto completo per i modi 0-7 includendo anche alcuni simpatici demo che dimostrano la potenza del mitico mode 7 del Super Nes (quello che rotea zumma e va a manetta, tanto per capirci). Manca ancora il sonoro mentre la velocità ha subito notevoli miglioramenti anche su macchine lente grazie a nuovi trucchi grafici (che riducono comunque l'aspetto visivo). Anche i fortunatissimi possessori di schede Power Up non devono lamentarsi visto che è uscita la release 3.1 di **Warp Snes**, al patto di avere Warp Up installato, avremo la possibilità di goderci questo ottimo port del famoso SuperNes9x (molto rinomato in ambiente PC) che include minime migliorie rispetto alla precedente versione 2.0 (che comunque era già a buoni livelli). I cambiamenti più importanti riguardano la GUI aggiornata e il frameskip che ora funziona perfettamente. Cambiando decisamente argomento passiamo al mitico Spectrum che ora può vantare un nuovo ed interessante emulatore per il modello 128k. In **Spectrum 128k v0.1** ritroveremo quindi tutto il feeling del vecchio computer di Sir Clive Sinclair, sebbene questa prima versione, per ammissione dello stesso autore, è ancora una beta poco rifinita e curata a causa del poco tempo a sua disposizione. Come inizio non c'é male speriamo l'autore trovi il tempo di evolvere il suo progetto. Andiamo avanti trovando il porting di **Stella**, emulatore multipiattaforma del mitico Atari 2600. La versione Amiga, arrivata alla release 0.7, richiede l'FPU e sembra un discreto tentativo di ricompilazione dei sorgenti originali. Speriamo di vedere nuove versioni più curate (e magari senza l'obbligo della FPU) presto. Anche il mitico Nes sta vivendo una seconda giovinezza grazie a tutti gli emulatori disponibili. Lo sviluppo sembra inarrestabile e, proprio in questi giorni, è uscita la release 0.70 di **CoolNESs** probabilmente il più veloce tra i molti emulatori disponibili. Le novità vere e proprie di questa versione sono pochissime si tratta sopratutto di bug-fix e miglioramenti di caratteristiche già implementate. Nuova versione anche per il **MAME** che raggiunge ora la revisione 0.34beta3, tra le migliorie apportate, oltre alla solita marea di giochi tra cui citiamo Pang, Renegade, Vigilante, Karate Champ e molti altri, segnaliamo anche il frameskip automatico e alcune correzioni alla gui. Bene, per questo mese è tutto, ci sentiamo alla prossima con altre novità.

About

Nome prodotto:
Amiga Forever 2

Produttore:
Cloanto Italia
C. P. 118
33100 UDINE

e-mail: webmaster@cloanto.com

Distributori:
DB LINE srl
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel: 0322 749000
Fax: 0322 749090
e-mail: info@dbline.it

Prezzo:
Lit. 99.000

Configurazione minima:
PC con processore Pentium, PowerMac o Amiga con PowerUP

A favore:
Tutto quello che serve per emulare un amiga.

Contro:
Un vero amiga sarà sempre meglio di uno emulato.

Aminet 26 contiene una gradita sorpresa per tutta la comunità Amiga, si tratta di Xi Paint 4.0, il potente painter a 24 bit, chi desidera invece creare cataloghi grafici non deve perdere ArtStudio.

Aminet 26 & ArtStudio

di **William Molducci** (will@sira.it)

La collezione numero 26, contenente gli archivi shareware provenienti da Aminet, propone una grande e piacevole sorpresa per tutti i possessori di un computer Amiga, si tratta di Xi Paint 4.0, in versione integrale. Questo potente painter a 24 bit dispone di un motore di rendering e supporta in modo diretto le schede grafiche Retina (Z2 e Z3), EGS, Picasso II, Merlin e i sistemi grafici Picasso 96 e CyberGFX, quindi in modo indiretto anche Picasso IV e CyberVision. Chi non disponesse di questo "ben di Dio" potrà utilizzare il programma anche con i chipset ECS e AGA, naturalmente con tutti i limiti del caso. Tra le caratteristiche più importanti segnaliamo le tre distinte versioni per i processori 68000, 030 e 040, la localizzazione in italiano, il collegamento diretto con programmi quali Turbo Print, Print Studio e ScanQuix (gestione scanner), oltre al supporto della tavola grafica Wacom e della Vlab, la scheda digitalizzatrice in tempo reale a 24 bit della MacroSystem. Con Xi Paint si possono creare anche le animazioni o modificare quelle esistenti, ma questo tipo di lavorazione risulta abbastanza limitato, consigliato esclusivamente per piccoli interventi quali l'inserimento di titoli e testi. Come già nella versione originale, viene offerto il Developer Pack, utile per generare driver, loader, saver, moduli e filtri personalizzati. Aminet 26 non è comunque soltanto Xi Paint, infatti, sono presenti ben 500 Mbyte (scompattati) di nuovi archivi, suddivisi tra tutti i generi e le categorie.

Contenuto

Iniziamo le nostre segnalazioni con Personal Paint 6.4, il programma di grafica bitmap passato oramai su tutte le compilation shareware, compresa quella di EAR, chi non avesse avuto occasione di procurarselo può accedere all'area riservata ai prodotti Cloanto (biz/cloanto) ed installarlo sul suo hard disk. La directory dedicata alla SoftWood è interamente "occupata" da file per FinalWriter, il primo archivio racchiude "Fontaloger", una macro ARexx in grado di stampare i documenti con uno dei font presenti in un determinato percorso, con "Address Label" si possono stampare etichette (95mmx47mm) utilizzando la versione 97 di questo potente word processor, inoltre, sono forniti numerosi tips and tricks e una serie di domande/risposte datate Aprile 1998, purtroppo questi ultimi testi sono in lingua tedesca. "Fastest" v1.01 è un altro modulo ARexx per FW, che ha il compito di inserire un file ASCII all'interno di un qualsiasi documento. "Format Iomega Zip" è una pre-release di un'utilità che ha il compito di formattare i dischi Zip in formato MsDos, mentre con "Mpega" v 3.4 (68020+) si possono ascoltare i file audio generati in formato MPEG I, II e III. Nell'area grafica è presente il demo di MicroPaint v2.0.0, un elaboratore grafico che dispone di interessanti caratteristiche quali la generazione di testi tridimensionali e il supporto delle palette (pre-impostate) di programmi del calibro di Adobe Photoshop, DeLuxe Paint, Xi Paint, TV Paint, Brilliance, ImageFX e Cloanto Personal Paint. Oltre a disporre di una completa suite di strumenti di disegno, vengono forniti moduli con cui è possibile realizzare effetti quali conversione in scala di grigi, revert, mosaic, emboss e negativo, catturare schermi e calibrazione di colori. Un'altra particolarità molto interessante riguarda il supporto e la gestione dei brush, che possono essere ruotati e modificati con l'effetto "specchio", inoltre, è possibile salvarli anche in formato BMP. Il formato grafico di base del programma è il "nostro " IFF, naturalmente in questa versione dimostrativa non è abilitata la funzione di salvataggio, ma tutti i restanti comandi sono attivi. Oltre alla porta ARexx viene supportata anche la clipboard, con la quale si possono copiare e salvare brush e scambiarli con altri programmi. La guida è interamente in inglese e si avvale di alcuni tutorial visivi, utili per apprendere velocemente le modalità operative, tramite la porta ARexx è possibile visualizzare animazioni, immagini GIF e lanciare altre utility. Tra i programmi di grafica 3D segnaliamo "Raystorm" v 2.1, presente in distinte versioni per i processori 68040, 060, PPC e FPU 68881 (68020+), e "LightWave Particle Animator", un sistema di animazione particellare per il pacchetto della NewTek. Qualche mese fa vi avevamo segnalato "VLRec", una preziosa utility per il digitalizzatore Vlab, ora è stata rilasciata la versione 2.0, che rispetto alla precedente riesce a registrare più di 10 frame al secondo, supporta i sistemi grafici CyberGraphX V3 e Picasso 96/CGX V2, salva in formato IFF-Anim5 e Jpeg. AmiCAD giunge alla release 1.3, sin dall'inizio abbiamo seguito l'evoluzione di questo programma dedicato agli schemi elettronici (vettoriali) compilato da Roland Florac. Tra le novità segnaliamo la guida in inglese (non è ancora completa), la rimozione di un fastidioso bug riguardante Undo (sono stati sistemati anche altri bachi), la nuova funzione BOX, il miglioramento delle opzioni di Write, Input e Output. Chi volesse installare il programma non può fare a meno di selezionare anche l'inequivocabile "AmiCAD_bug", che sostituisce il file "AmiCAD.prefs", in quanto quest'ultimo era settato per supportare esclusivamente il sistema grafico CyberGraphX.

Tra le tante animazioni abbiamo notato con piacere un file MPEG (Mountain) generato con "Tornado 3D", il programma di grafica 3D made in Italy, realizzato da Massimiliano Marras. L'animazione è stata creata con la

versione 1.75 di questo potente pacchetto, con un tempo medio di 20 secondi per frame su di un sistema basato sul processore 68060 a 50 MHz. Mountain, che rappresenta l'eruzione di un vulcano, è stata renderizzata con qualità di tipo standard, contiene ben 3.721 punti, 7.200 face, 10.920 edge e una superficie. Altre animazioni generate con Tornado 3D, sempre realizzate da Janne Pikkarainen, sono presenti su Internet all'indirizzo: http://www.mbnet.fi/~jaba.

Nella sezione giochi segnaliamo "It_goes", un file in formato TurboCalc che elenca un'impressionante lista di game, specificando la loro compatibilità con i vari processori, chipset, tipo di emulazione possibile (UAE e CD32), genere, numero di dischi e note varie.

BeatBox 2 è un programma musicale, compatibile AGA, ECS e RTG, di facile utilizzo, che consente di gestire quattro tracce di campioni (sample) con il solo uso della tastiera e dei menù, non utilizzando quindi i numeri esadecimali, che l'autore considera come "sgradevoli". La versione shareware dispone di tutte le funzioni, tranne quella di salvataggio, tra le caratteristiche più interessanti citiamo il supporto dei quattro canali, utilizzo del formato 8SVX IFF, 16 campioni per blocco, sistema amichevole e multitasking, sequencer di facile utilizzo, help on line, GUI ottimizzata per PAL o NTSC, supporto delle schede grafiche (lo abbiamo provato con successo con una Picasso II e sistema Picasso 96) e schermi selezionabili. Oltre all'aiuto in linea sono disponibili un'esauriente guida e alcuni tutorial, questi ultimi si avvalgono anche di schermate grafiche esemplificative. Le richieste di sistema prevedono AmigaOS 2.x+, un minimo di 1 Mbyte di RAM (con almeno 200 Kbyte di memoria Chip disponibile) e la libreria Reqtools, per registrarsi occorre inviare 5 sterline all'autore oppure 10 Dollari americani. Nella sezione riservata ai testi, segnaliamo il dizionario che traduce 30.400 parole inglesi nella lingua russa, alcuni script ARexx, da utilizzare con TypeSmith, per creare caratteri in stile grassetto e italico. T. A. M (Total Amiga Magazine) è una nuova disk magazine in italiano, in formato AmigaGuide, creata per dare un valido supporto e soprattutto divertire gli amighisti del nostro paese. Il numero disponibile su questo volume di Aminet è il secondo, quello precedente è stato distribuito tramite altri canali. In questa edizione vengono trattati argomenti quali Amiga Forever, il sondaggio della Click BOOM (i giochi che vorremmo vedere convertiti per il nostro computer), "Trapped 3", "Trauma Zero", i giochi in arrivo, "Doom", il fenomeno dei sorgenti gratuiti e "Blitz Bombers", il clone di "Bomberman" liberamente prelevabile da Aminet. Oltre alla parte ludica è presente anche una sezione riservata alla grafica 3D, con un tutorial per Imagine (terza parte), un reportage sui formati musicali più diffusi e l'immancabile angolo della risata, ovvero le disavventure di un possessore di PC. Se siete "costretti" ad usare un PC, magari nel posto di lavoro, potete ovviare alla sgradevole vista del desktop di Windoze utilizzando "Amiwin95", un archivio presente nella sezione riservata agli emulatori (Misc/emu), che ha il compito di "amighizzare" con utility, icone, logo e sfondi, l'odiato desktop. Questo trattamento può essere applicato anche nel caso ci si avvalga di un emulatore su Amiga (PCX o PcTask). Il kit potrebbe essere inviato a Bill Gates per il suo compleanno, provate ad immaginare l'espressione della sua faccia... Nella stessa area è presente anche

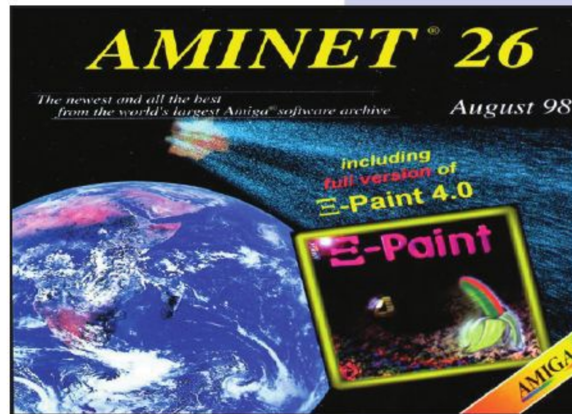


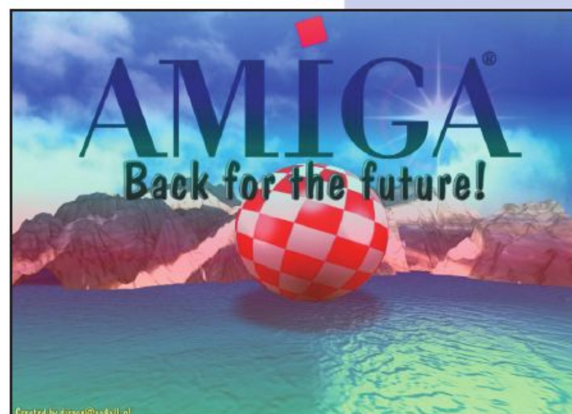
Immagine della copertina del volume 26 di Aminet.



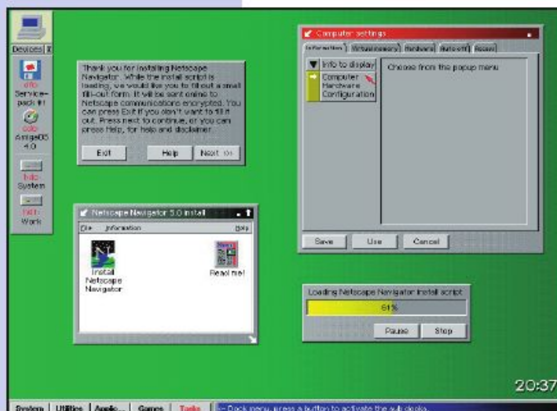
Amiga Forever oltre che un sistema di emulazione per PC è anche un motto di incoraggiamento per tutti gli amighisti.



Su Aminet sono presenti numerosi disk magazine e le cover di alcune riviste dedicate al nostro computer.



Questa serie di immagini è particolarmente adatta per i background dei sistemi che si avvalgono di una scheda grafica.



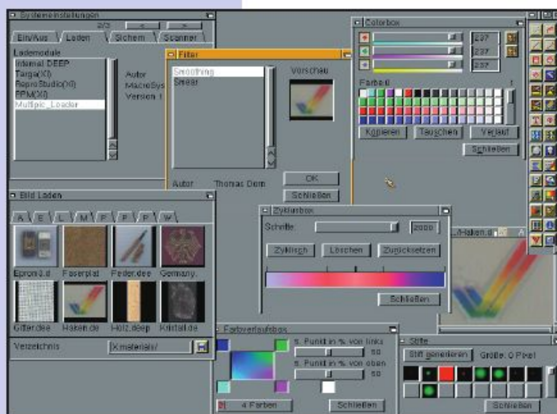
Nel pozzo dei desideri esiste sempre un Workbench 4.0...



Schermata pubblicitaria di Xi Paint 4.0.



Immagine inserita all'interno della sezione Pix di Aminet, riservata ai rendering 3D.



Xi Paint 4.0 è il prezioso painter a 24 bit, inserito all'interno di Aminet 26.

"WinnerEVD", un driver video esterno per ShapeShifter, che mostra l'ambiente Mac all'interno di una finestra, Supporta tutte le profondità di colore (1, 2, 4, 8, 15 o 24 bit) e quasi tutti i modi grafici OCS, ECS e AGA, ma naturalmente dà il meglio di sé con una scheda grafica. Questa soluzione non è certamente ottimale per chi dispone di un buon driver video (EVD) o una scheda grafica (driver proprietari ed ottimizzati), ma rappresenta un'ulteriore opportunità per chi vuole lavorare in emulazione Macintosh, in modo decente, su di una finestra del Workbench, per fare questo è richiesta una versione dell'emulatore che va dalla 3.2 alla recente 3.9, un processore 68040 o 060 e la presenza della MMU. Le schede grafiche devono supportare il sistema CyberGraphX per la modalità a 24bit e Picasso 96 per gli schermi a 15 bit. Per la nostra prova ci siamo avvalsi della solita Picasso II e del sistema Picasso 96, con risultati abbastanza soddisfacenti, ma non paragonabili all'apposito driver. La saga del software continua con centinaia di archivi contenenti utility, moduli musicali, immagini, animazioni, driver, datatype, aggiornamenti e tanto altro ancora.

Conclusioni

Aminet 26 passerà alla storia per l'offerta della versione integrale di Xi Paint 4.0, così come nel passato lo furono i volumi 23 per TurboCalc 3.5, 22 per WordWorth, il 19 grazie a CanDO 2.5, Aminet Set 2 per Imagine 4.0 e il numero 4 per DirectoryOpus 5. La nota negativa riguarda la presumibile fine dello sviluppo di questo potente pacchetto di grafica a 24 bit, una mancanza che speriamo venga presto rimpiazzata da un altro programma. Come già detto il volume 26 tratto da Aminet contiene altre numerose sorprese ed occasioni, a voi scoprire quelle che non abbiamo citato e a provare le nostre segnalazioni.

Art Studio 3.0 e 2.x

Prima di descrivere questo interessante software di catalogazione ed elaborazione di immagini, vi informiamo che, per la versione 2.x, è indispensabile procurarsi una patch presente su Aminet (rete e CD) la quale, una volta installata sull'hard disk, consente al programma di partire. Il file è inserito all'interno dell'area biz/patch ed è denominato "ArtStudioUpd.lha", mentre se siete interessati ad Art Studio Pro 3, dovete prelevare il file "ArtStudioProUp.lha", che contiene la revisione 4, utile per fissare alcuni bug quali il salvataggio di immagini IFF, lo script d'installazione e il modulo principale. La scelta di recensire tutte e due le versioni nasce dal fatto che sono in circolazione ancora molti CD della release 2.0 e che il programma non è molto conosciuto, nonostante consenta di soddisfare la sempre crescente esigenza di creare e soprattutto gestire i cataloghi grafici. ArtStudio è stato realizzato dalla Motion Studios, la stessa software house di Elastic Dreams, altre importanti opzioni consentono di effettuare ricerche di file su hard disk e CD-Rom, supporto di oltre 25 formati grafici con riconoscimento automatico, conversione di immagini in Jpeg, SunRaster, SGI, Iffdeep, YUV, ecc., 40 potenti funzioni di manipolazione di figure, supporto CyberGFX e immagini in scala ridotta a 24 bit, routine ottimizzate per caricamento e salvataggio, con evidenti vantaggi di velocità d'esecuzione, possibilità di salvare le immagini in scala in formato Jpeg, supporto di tutte le schede grafiche, tramite appositi visualizzatori esterni e porta ARexx. Le specifiche appena descritte riguardano la versione 2.2, per quanto concerne la 3 sono state implementate numerose funzioni

con le quali si possono creare cataloghi grafici in modo automatico, selezionando esclusivamente la directory interessata, sono gestiti ulteriori formati grafici, oltre ai disegni vettoriali WMF, WPG, AMF e DSDR aso. Le animazioni considerate sono quelle in formato Anim5, 7, 8, FLI, FLC, AVI, QuickTime, la gestione di ScanQuix è diretta e si possono generare in modo facile ed intuitivo anche pagine HTML, inoltre, vengono lette le immagini presenti negli archivi compattati con LHA e LZH. Se utilizzate programmi quali Final Writer 2, AdPro, ArtEffect, Image Master XiPaint o Deluxe Paint, esiste la possibilità di esportare direttamente le immagini al loro interno, è supportato il Draco (68xxx routine) e sono utilizzate routine ottimizzate per i processori 68040, 60 e PowerPC. Il programma gira senza problemi anche se il sistema non si avvale di una scheda grafica e questo sia nel caso del chipset AGA sia per ECS. I requisiti minimi prevedono AmigaOS 2.x, hard disk e 10 Mbyte di Ram disponibile, per lavorare senza inconvenienti, con soli 4 Mbyte di Fast e 1 di Chip si possono incontrare dei problemi dovuti esclusivamente dall'estensione delle immagini. Insieme al modulo principale sono fornite alcune interessanti utility, come ad esempio "FX Studio", con il quale è possibile caricare immagini ed animazioni, generare effetti speciali (Crop, mosaic, mirror, motionblur, negative, ecc.) e salvare in un diverso formato. "ViewStudio" espleta la funzione di visualizzazione e "ConvertStudio" quella della conversione, se lanciato con DirOpus può operare anche su intere directory. I tanti script ARexx disponibili consentono di effettuare veloci zoom in e out, e di generare cataloghi grafici con immagini presenti su altri programmi, una sorta di aggiornamento in tempo reale di un catalogo, effettuato nel momento stesso in cui si elabora una figura. Gli effetti speciali che si possono applicare sono innumerevoli, tra i più interessanti citiamo look 3d (per le figure bitmap), antique, dynamic range, emboss, flip Xe Y, lineart e and, quest'ultimo è un operatore logico che consente di manipolare le immagini, effettuando specifiche selezioni tra i colori 0 e 255. Per quanto riguarda il menù di gestione dei cataloghi, sono disponibili le funzioni di check (controlla l'integrità dei file), UptoDate (verifica della data di creazione e conseguente aggiornamento automatico, nel caso questa sia stata modificata), Edit Category (cambia i nomi delle categorie e applica gerarchie di selezione, ad esempio: vacanza 1, vacanza 2, ecc.).



Immagine della copertina di ArtStudio.

About

Nome prodotto: **ArtStudio 2.0 e 3**	Nome prodotto: **Aminet 26**
Produttore: **Motion Studios** Widermuthplatz, 3 28211 Bremen Germany D-45131 Essen URL: http://www.titancomputer.de/motionstudios	**Produttore:** **Stefan Ossowskis Schatztruhe** Gesellschaft fur Software mbH Veronikastrasse, 33 D-45131 Essen URL: http://www.schatztruhe.de
Disponibile presso: **Via Raffaello Sanzio, 128** 50053 Empoli (FI) Tel. : (0571)53.06.35 E-Mail: wg@sigea.it URL: http://www.wgcomputers.it	**Distributore:** **Db-Line** Via Alioli e Sassi, 19 21026 Gavirate (VA) Tel. : (0332)74.90.00 URL: http://www.dbline.it
Prezzo: Lire 89.000 (2.x) e 150 DM (3.x)	**Prezzo:** Lire 23.000
Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.	**Configurazione minima:** Amiga con CD-Rom.
A favore: Realizzazione e gestione di cataloghi grafici, supporto numerosi formati, possibilità di elaborazione digitale.	**A favore:** La versione completa di Xi Paint 4.0 e 500 Mbyte di nuovi archivi non presenti nella precedente collezione.
Contro: nulla di particolare.	**Contro:** nulla di particolare.

Appunti

ArtStudio, soprattutto nella versione 3, si è rivelato un programma indispensabile per chi utilizza Amiga nel campo della grafica, ultimamente un nostro lettore ci aveva chiesto l'esistenza di un programma simile ad "ACDsee" di Windoze, per la nostra piattaforma, rispondiamo quindi a tale richiesta segnalando questo pacchetto che, rispetto al suo "concorrente", offre molto di più e questo sia per il numero dei formati supportati, le possibilità di conversione e manipolazione, i tool esterni, gli script ARexx e tanto altro. Il prezzo di vendita al pubblico è abbastanza contenuto, inoltre è possibile acquistare con termini di favore la release 3, se si è in possesso di quella precedente, oppure di usufruire di altre interessanti offerte pubblicizzate nel sito Web della Motion Studio (URL: http://www.titancomputer.de/motionstudios).



Il panorama dei Sequencer Shareware per Amiga è sempre interessante!

Euterpe 1.18

di **Marco Milano**

Rivolgiamo lo sguardo oltre il mito Bars&Pipes, per osservare nuovamente il panorama dei Sequencer "alternativi" che si arricchisce sempre di più. Nuovi prodotti appaiono, e prodotti che avevano caratteristiche ancora immature divengono autentici Sequencer dalle caratteristiche interessanti. » il caso del Sequencer cui ci dedichiamo oggi, "Euterpe 1.18".

"Euterpe" potrà sembrare a molti un nome un po' strano, ma chi ha una cultura classica riconoscerà in questo nome quello mitologico di una delle nove muse, guarda caso quella ispiratrice della musica. Infatti l'icona del programma rappresenta una cetra, lo strumento tipicamente presente nelle mani della dea.

Questo programma è stato sviluppato privatamente dal suo autore, Dominique Lorre, sin dal lontano 1992, ma solo nel 1997, con la versione 1.10, è stato reso pubblico e distribuito nel circuito Shareware. Oggi, con la versione 1.18, il programma ha raggiunto la maturità, con la correzione di molti bug, la realizzazione di versioni specifiche per 68020 e per FPU, l'aggiunta di moltissime nuove funzioni.

Su Aminet è possibile trovare tutte e tre le versioni nella Directory "mus/midi" (Euterpe.lha è il file principale), si tratta di versioni perfettamente funzionanti ma con l'impossibilità di salvare il proprio lavoro: pagando il "fee" di 70 dollari oppure 450 Franchi francesi (circa 120.000 lire) viene inviato un KeyFile che sblocca le funzioni mancanti del programma. Registrandosi è inoltre possibile ricevere versioni specifiche per 68040 o 68060.

Manualistica ed installazione

La manualistica cartacea ovviamente non esiste, ma è sostituita da un potente Help in linea. Il programma è localizzato in Inglese, Francese, Tedesco, Ceco, Ungherese e Croato, ma la politica di traduzione potrebbe invogliare anche qualche amighista italiano a realizzare la localizzazione nel nostro idioma: infatti chi si offre di tradurre nella propria lingua i comandi (circa 700 righe) riceverà, una volta inviata la traduzione, un KeyFile gratuito e non dovrà più pagare la registrazione Shareware.

L'installazione avviene tramite l'Installer ufficiale, con complete opzioni ed Help contestuale per gli utenti esperti. Il programma una volta installato su disco rigido occupa circa un Mega e mezzo.

Requisiti e caratteristiche

I requisiti per utilizzare Euterpe 1.18 sono semplici: Amiga con qualunque processore, AmigaDOS 3.0 o superiore (funziona con alcune piccole limitazioni descritte nel manuale anche con OS 2.0). Necessaria per l'Help in linea è la versione 39 o superiore della libreria AmigaGuide.

Le caratteristiche principali di questo Sequencer sono molto interessanti: carica direttamente senza bisogno di importazioni i formati Standard MIDI File Type 0 e 1, SMUS, ProTracker, ETSF, AIFF, IFF 8SVX, Sonix, .ss, IFF SNDP, EWAV e DataTypes. Inoltre supporta le immagini, nei formati IFF ILBM e DataTypes. » localizzabile in tutte le lingue, è dotato di Help Online e supporta perfettamente il Multi-tasking.

Gestisce contemporaneamente tracce normali, tracce audio con campioni, SysEx, Master Track per i parametri globali, tracce multimediali con immagini, testi o script ARexx. La struttura delle tracce può contenere un numero illimitato di Pattern. Sono supportate le mappe General MIDI e Roland GS, e le tracce di batteria. Riconosce molti codici SysEx di diversi costruttori, e visualizza i Control Change per nome.

Può tenere aperti contemporaneamente dieci brani diversi grazie al sistema multifile. La risoluzione i Pulse Per Quarter (ppq) va da 96 a ben 768, con un default di 192 (il valore massimo di Bars&Pipes).

» dotato di Editor Lista Eventi MIDI ed Editor a Barre. L'editor dei campioni audio supporta la "Fast Fourier Transformation" per il calcolo della frequenza del suono.

Supporta la sincronizzazione Midi Time Code (MTC), è dotato di Mixer MIDI e supporta effetti speciali MIDI. Permette di realizzare direttamente macro ARexx e dispone di porta ARexx.

Supporta tutte le risoluzioni di sistema con Font sensibili alla risoluzione a partire da 640x200.

L'accesso MIDI può essere normale via seriale o tramite la CAMD.library (che permette di "passare" l'informazione MIDI tra diversi programmi Amiga funzionanti in MultiTasking prima di inviarla alla porta seriale, ad esempio dal Sequencer ad un programma di effetti), mentre l'accesso all'audio campionato richiede "AHI.device".

Può essere controllato dall'esterno tramite la porta Joystick. Permette di visualizzare le note anche nella modalità latina (Do Re Mi...) oltre che anglosassone (C D E...).

Sono anche presenti utilissime funzioni di test MIDI, che controllano il corretto invio di eventi come note, Program Change ecc.

Infine, è dotato di una speciale funzione di pausa eseguita arrestando il tempo senza arrestare il suono, tramite la libreria realtime.library, permettendo di editare i suoni sugli Expander senza che i suoni stessi si interrompano durante la pausa.

La prova sul campo

Clicchiamo sulla piccola cetra-icona di Euterpe, e si apre uno schermo nella stessa risoluzione del Workbench con l'interfaccia principale del programma. Se desideriamo utilizzare altre risoluzioni basta scegliere "Display" dal menu delle Preferenze e potremo selezionare qualun-

que risoluzione tra quelle di sistema (dunque anche delle schede grafiche che usano gli ScreenMode). Tra le Preferenze troviamo molte cose tra cui la scelta della risoluzione del Sequencer (da 92 a ben 768 ppq) ed una "chicca": la scelta dei nomi delle note tra anglosassone e latino (finalmente potremo leggere "Do" invece di "C"!).

Le finestre principali sono due: quella delle tracce/pattern ed il pannello di controllo. Quest'ultimo presenta le tipiche funzioni stile registratore, con grossi pulsanti 3D ben fatti (unico neo: il pulsante di registrazione è identico a quello di Stop quando non è selezionato, ingenerando confusione le prime volte che si utilizza), e non mancano le indicazioni in tempo reale della posizione (in battute e ppq ed in formato SMPTE), del metronomo (modificabile in tempo reale tramite un comodo cursore con valori da 20 a ben 400!), e dei Flag per il Punch In/Out.

I menu e tendina richiamabili con il tasto destro del mouse sono in standard Amiga, e le funzioni sono divise in otto menu principali, senza abusare di sottomenu per mantenere l'interfaccia semplice e comprensibile nonostante la potenza del programma.

Esteticamente dominano i toni del marrone, un po' tristi ma certamente riposanti, mentre scritte e pulsanti danno sempre l'impressione di essere troppo grandi, molto comodi ma un po' "grossolani".

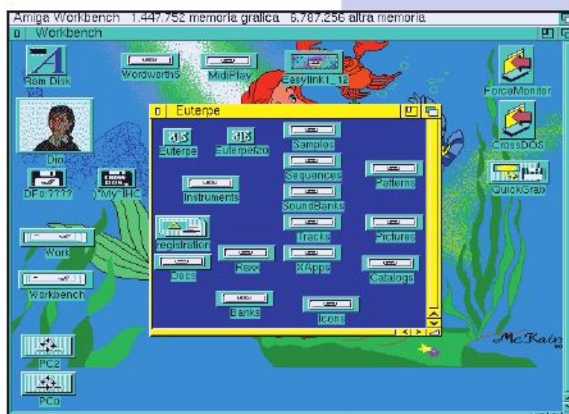
La finestra delle tracce presenta per ognuna molti campi: nome, tipo di strumento (MIDI, IFF, ma anche eventi ARexx, testi ed immagini!), canali MIDI, gadget per Mute, Registrazione ed Effetti, seguiti dalla visualizzazione a barre con i numeri di battute di ogni traccia, cliccando sulla quale si apre l'Editor. Molto utile è il fatto che la selezione di un gadget provoca la visualizzazione sul bordo inferiore della finestra di una spiegazione della funzione che si sta utilizzando.

Il programma è in grado di caricare direttamente, senza lunghe e noiose procedure di importazione, oltre ai file proprietari (.etsf) i file MIDI formati 0 ed 1, gli SMUS ed i MOD, rendendo semplici le conversioni. Durante il caricamento appare una finestrella che ci avverte del tipo di file riconosciuto dal Sequencer. I nomi delle tracce dei file MIDI caricati vengono mantenuti correttamente.

Gli effetti applicabili alle tracce purtroppo sono Plug-In esterni, ed in attesa che qualcuno ne realizzi dei nuovi, ce n'é uno solo di esempio, che però è molto ben fatto (un Echo/Reverb con definizione di ritardo, trasposizione, ripetizioni e volume).

E' presente un metronomo con molti parametri definibili, tra cui la nota MIDI da utilizzare, le battute di Lead-In e le suddivisioni ritmiche.

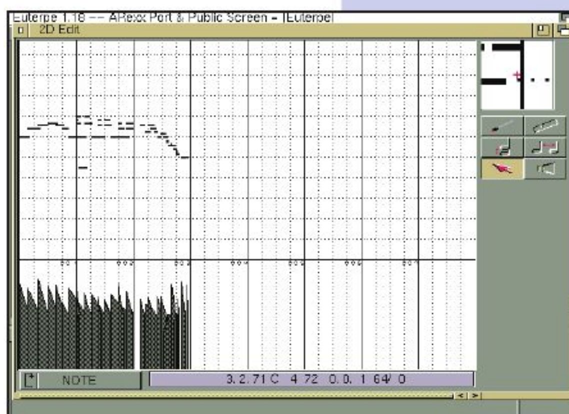
Peccato che nonostante la presenza dei nomi degli strumenti MIDI GM nella finestra di selezione dei Patch tali nomi non vengano visualizzati nella finestra principale: dovremo dare manualmente il nome dello strumento ad ogni traccia. La lista dei nomi dei suoni GM/GS può essere modificata, e si possono creare "strumenti" indipendenti con la propria lista dei suoni, utile per chi usa Expander non General MIDI.



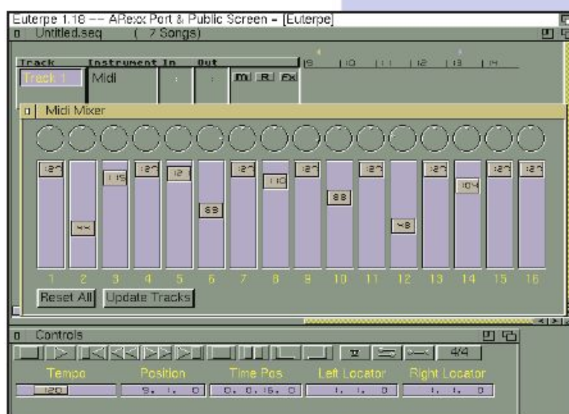
Il ricco contenuto della Directory di "Euterpe" occupa 1 Mega e mezzo. Notare le belle iconcine a forma di cetra!



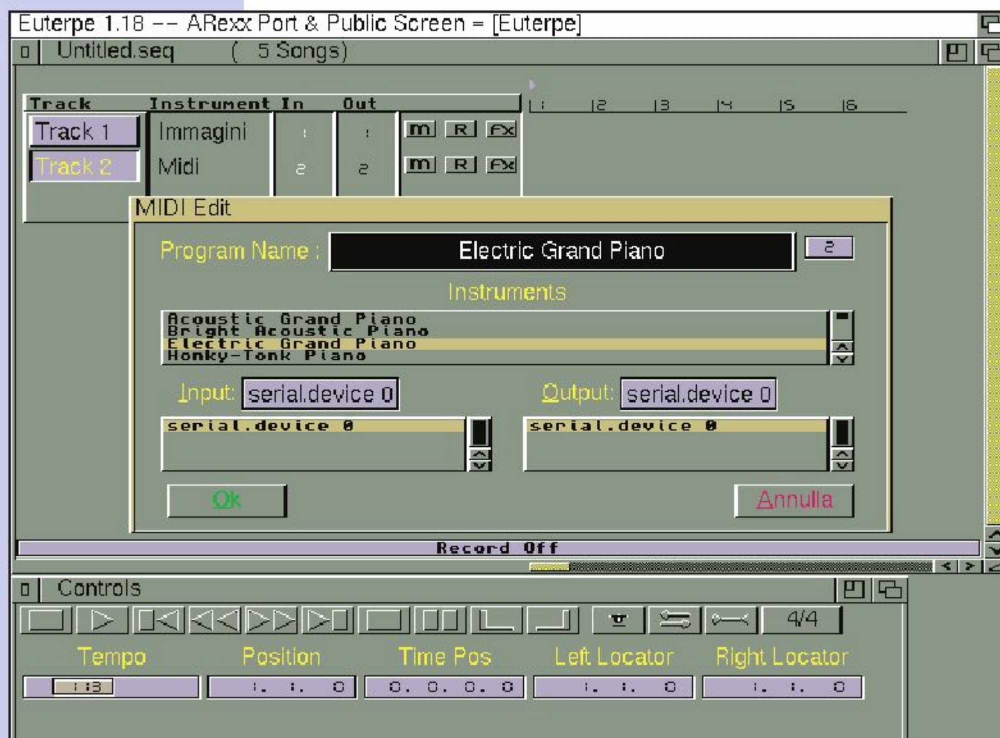
L'interfaccia di Euterpe è un po' grossolana ma semplice ed efficace, non affollata come i Sequencer per Mac o PC!



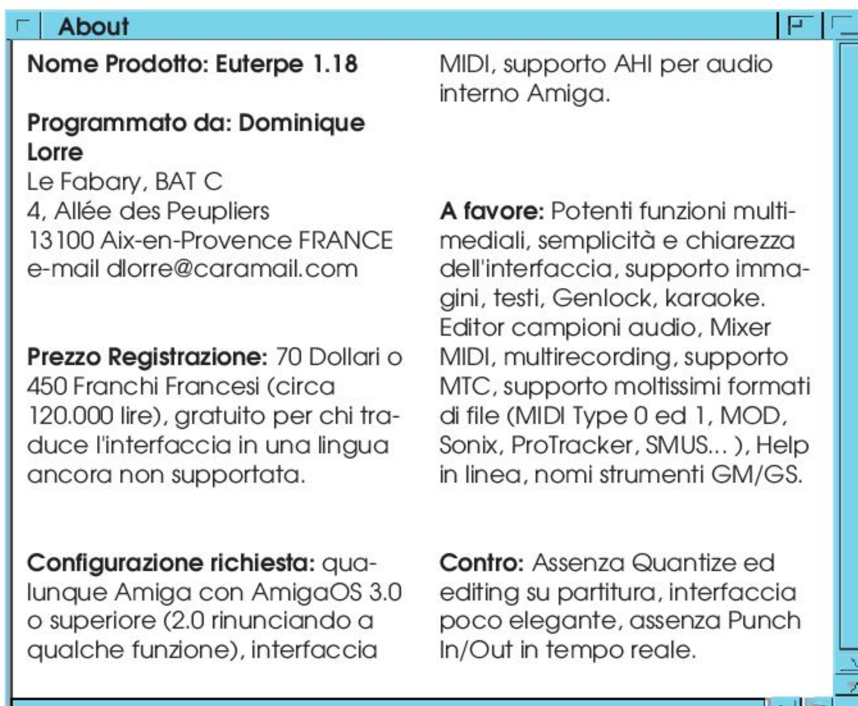
L'Editor a barre è ben fatto, c'é anche un'innovativa finestra di ingrandimento della zona intorno al cursore.



Il potente Mixer MIDI, ormai irrinunciabile nei Sequencer degni di questo nome...



Le liste per selezionare i suoni ed i Patch MIDI riportano i nomi per esteso di tutti gli strumenti dello standard General MIDI: ottimo!



About

Nome Prodotto: Euterpe 1.18

Programmato da: Dominique Lorre
Le Fabary, BAT C
4, Allée des Peupliers
13100 Aix-en-Provence FRANCE
e-mail dlorre@caramail.com

Prezzo Registrazione: 70 Dollari o 450 Franchi Francesi (circa 120.000 lire), gratuito per chi traduce l'interfaccia in una lingua ancora non supportata.

Configurazione richiesta: qualunque Amiga con AmigaOS 3.0 o superiore (2.0 rinunciando a qualche funzione), interfaccia MIDI, supporto AHI per audio interno Amiga.

A favore: Potenti funzioni multimediali, semplicità e chiarezza dell'interfaccia, supporto immagini, testi, Genlock, karaoke. Editor campioni audio, Mixer MIDI, multirecording, supporto MTC, supporto moltissimi formati di file (MIDI Type 0 ed 1, MOD, Sonix, ProTracker, SMUS...), Help in linea, nomi strumenti GM/GS.

Contro: Assenza Quantize ed editing su partitura, interfaccia poco elegante, assenza Punch In/Out in tempo reale.

Editing, Registrazione, Quantize

L'editor degli eventi è disponibile in vari formati, ma l'agognato editor su partitura con notazione classica per ora è solo un'opzione "ghosted", indice della volontà di realizzarlo in futuro. In compenso sia l'editor a griglia che quello a Lista degli eventi MIDI sono molto ben fatti.

Il primo è un po' grossolano nella visualizzazione, ma le funzioni sono potenti: Zoom, barra di scorrimento, visualizzazione Velocity con barre alla base delle note, possibilità di ascolto della parte selezionata e delle note selezionate o in inserimento/spostamento, gadget molto semplici per spostare le note o cambiarne la durata con un clic del mouse, possibilità di inserire le note sulla griglia per una registrazione Step, ed una novità: una finestra di ingrandimento in tempo reale della zona sulla quale passa il cursore, utile per editing di fino con il mouse.

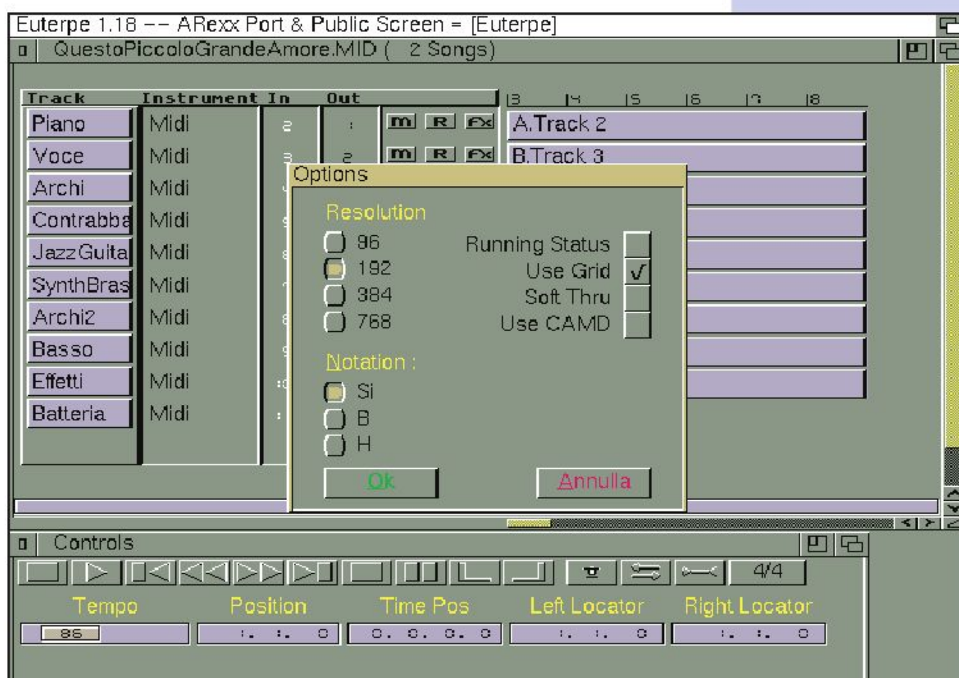
Una completa barra di informazioni appare sotto la finestra di editing con tutti i parametri della zona in cui è il cursore, ma non è possibile editare, cliccando sulle note, i relativi parametri come velocity, durata ecc. in modo testuale: per questo si deve aprire l'editor degli eventi, e la cosa è molto penalizzante per un uso professionale.

C'é anche l'opzione per una visualizzazione a barre 3D, suggestiva ma di poca utilità pratica.

Mancano shortcut da tastiera, cosa abbastanza grave, ma è possibile controllare da lontano il Sequencer collegando un mouse a tre tasti alla porta Joystick del nostro Amiga, con funzioni di Start-Stop, Registrazione, Ff/Rew ed anche Pitch Bend.

Ben fatto l'Editor dei campioni audio, molto completo, con tastiera di pianoforte per l'assegnazione grafica dei campioni alle varie note, e la possibilità di gestire molti campioni in comodi slot nell'ampia finestra. Molto interessante la possibilità di registrare i campionamenti direttamente su disco rigido e da lì rileggerli. Notiamo poi con piacere che anche sugli strumenti ottenuti con campioni audio è possibile applicare Panning, Aftertouch e Pitch Bend. Ed infine c'é anche un completo Bank Editor per gestire i suoni dei nostri Expander!

Decisamente limitate le funzioni di registrazione, con registrazione in modo "Punch In/Out" solo settando in anticipo



Come vedete, con Euterpe si può finalmente visualizzare un bel "Si" invece del solito "B" anglosassone.

le battute da registrare e quelle da lasciare intatte, senza la possibilità di premere in tempo reale il tasto di Rec per registrare e deselezionarlo sempre in tempo reale per interrompere la registrazione mentre il brano continua l'esecuzione. La mancanza di questa funzione mette fuori gioco questo Sequencer dall'ambito degli usi professionali, in cui tale funzione è fondamentale.

Il riavvolgimento purtroppo non funziona in tempo reale. Bello e moto utile invece il Mixer MIDI, con slider del Volume e manopole del Panning utilizzabili in tempo reale, ed anche la grafica qui è di buon livello. Sembrerà incredibile, ma la quantizzazione è... inesistente!

Euterpe non prevede nessuna possibilità di "aggiustare" ritmicamente le registrazioni MIDI, e una sezione di quantizzazione non è nemmeno nominata come progetto futuro. Una scelta che non comprendiamo, visto che tutti i Sequencer moderni non solo dispongono di tale sezione, ma spesso la portano a livelli molto alti, con opzioni di umanizzazione e Groove Quantize. Qui non si può nemmeno quantizzare alla croma. Molto valida invece la sezione multimediale: è possibile visualizzare le immagini a tempo ed a tutto schermo (schermo "genlockabile"!), semplicemente assegnandole alle note di una traccia che invece di essere eseguite saranno usate come riferimento temporale "trigger" per la visualizzazione.

Pregi, difetti e conclusioni

Siamo di fronte ad un Sequencer dalle caratteristiche originali, che eccelle in alcuni campi mentre è molto carente in altri. Diciamo subito che non si tratta certo di un programma del calibro di Bars&Pipes Pro o di Camouflage, vista la mancanza di qualunque opzione di quantizzazione, della visualizzazione sotto forma di partitura (anche se è prevista per il futuro, infatti appare come opzione "ghosted"), della possibilità di in Punch In/Out in tempo reale, che lo tengono fuori della categoria dei Sequencer "professionali". Nel campo multimediale invece è dotatissimo, potendo visualizzare immagini a pieno schermo con supporto Genlock o far partire script ARexx assegnandoli a determinate note MIDI, proprio come nel modulo "Media Madness" di Bars&Pipes, e tutto questo in modo semplice ed immediato. Potenti anche le funzioni di sincronizzazione MTC.

La gestione dei Patch e dei Canali MIDI è molto ben fatta, con complete liste GM con i nomi dei suoni per esteso, così come è ottima la gestione dei file MIDI standard, che non richiede conversioni come in Bars&Pipes ed è decisamente superiore ad un altro concorrente Shareware, "Dominator", da noi recensito mesi addietro e che anch'esso non prevede il Punch In/Out in tempo reale. Molto buona anche la sezione audio, con campionamento "direct to disk".

La stabilità non è perfetta, nonostante i molti bug fix ancora capita di incappare in qualche Guru (seppur "gialle", ovvero recuperabili), mentre il funzionamento in MultiTasking è impeccabile, si possono tranquillamente usare più programmi contemporaneamente ed Euterpe continua a suonare la sua musica senza fare una piega. Principale pregio è certamente la semplicità di utilizzo: bottoni grandi e scritte esplicite rendono la selezione delle funzioni molto più intuitiva che in molti concorrenti, l'organizzazione di finestra di editing e liste di eventi è semplice e chiara, tutto appare immediato e non cervellotico, l'Help in linea e la visualizzazione di spiegazioni sul bordo delle finestre rendono ancora più facile la comprensione del programma. Il rovescio della medaglia è una certa grossolanità e piattezza dell'interfaccia utente, le funzioni anche più potenti sono presentate graficamente in modo un po' dimesso, ma se non si guarda tanto all'estetica quanto alla funzionalità, Euterpe permette di agire in modo rapido e veloce senza tanti fronzoli. Il supporto per tracce multimediali permette non solo di visualizzare immagini e presentazioni a tempo, ma anche testi: ciò lo rende il Sequencer ideale per il Karaoke, potendo affiancare alle normali tracce MIDI una traccia che in perfetto sincrono visualizza il testo della canzone. In definitiva crediamo che questo programma possa interessare una certa fascia di utenti, dediti al multimediale o al karaoke, che vogliano un programma molto semplice ed immediato ma potente. » indicato anche a chi usa molti formati diversi, supportandone direttamente molti, dal MIDI al MOD al Sonix. Lo sconsigliamo invece a chi abbia necessità professionali o strettamente musicali, essendo assenti sia la quantizzazione che il Punch In/Out in tempo reale.



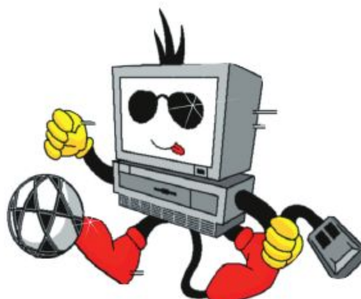
Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Natale sta ormai arrivando e i giochi si riversano ormai a scarrettate sulla mia fragile scrivania che rischia il collasso. A dire il vero si tratta per lo più di dimostrativi più o meno avanti nello sviluppo come dimostra anche la non ricchissima sezione di recensioni di questo mese. Ciò comunque mi fa comunque piacere perché vuol dire che avremo ancora per un bel po' ottimo software per Amiga e sopratutto che il supporto degli sviluppatori non accenna a diminuire, anzi!

Napalm

Il mese scorso mi ero prodigato in uno dei pezzi di fanta-giornalismo, più assurdi ed arrabbiati che abbia mai scritto, complice proprio la versione 1.0 del demo dell'attesissimo Napalm della Click Boom che si rifiutava categoricamente di dare segni di vita sul mio ormai stanco e provato A1200. Probabilmente consci di questa sgradevole situazione (e probabilmente sommersi anche da e-mail di protesta) i ragazzi canadesi hanno abbandonato per un po' i festeggiamenti per le ottime vendite di Myst e Quake e si sono messi a programmare la demo 1.1 che pare finalmente andare bene anche sul mio povero sistema. Non sto a dirvi la velocità olimpionica con la quale mi sono lanciato al download della nuova release dell'eseguibile, installando a tempo di record l'eseguibile e lanciandolo con tutto l'incrociabile incrociato. Incredibilmente pare che ora tutto funzioni (a parte il sonoro che è stato misteriosamente rimosso) e quindi posso finalmente lanciarmi nell'attesissima preview (anche se molti di voi hanno già visto il gioco dal vivo al nostro stand a Pianeta Amiga 98). Per farsi perdonare i Click Boom hanno anche pensato di spedirmi la key per ottenere 20 minuti di gioco (contro i normali 10) e un bel po' di olio in più per le mie costruzioni. Quindi questa volta non c'é stato nulla che abbia potuto fermarmi dall'analizzare per benino il gioco. Napalm si apre con alcune schermate introduttive di alta qualità che, oltre ai vari loghi e marchi (bello quello rotante dei Click Boom), introducono anche il gioco in generale e, in ultima, la missione che dovremo affrontare. Nel demo avremo un solo territorio con il compito di sterminare tutti i nemici, mentre nel gioco finito avremo più scenari e molti obbiettivi diversi (come scortare convogli, distruggere trasporti nemici, ecc..). Appena arrivati al gioco vero e proprio (previa scelta di modo grafico tramite un requester che appare prima dell'inizio del demo) vedremo per la prima volta in movimento, la stupenda grafica già ammirata più volte nelle foto diffuse da Click Boom. Gli edifici sono stupendi con un dettaglio elevatissimo e un buon numero di fotogrammi che rappresentano la costruzione di ognuno di essi, i mezzi e gli ometti sono altrettanto belli e dettagliati, con stupendi aerei e navicelle che solcano il cielo. Le animazioni sono molto curate e dettagliate sia per i mezzi che per i piccoli soldatini. Tutti gli oggetti sono creati tramite programmi 3D e hanno stupendi riflessi di luce e diversi materiali. Sempre parlando di animazioni sono assolutamente incredibili le esplosioni che possono coprire anche l'intero schermo e sono veramente mozzafiato (anche se il più delle volte indicano che ci stanno sterminando). A questo punto viene il paesaggio veramente gigantesco e fantastico dal lato grafico. Nella mappa demo troveremo un grattacielo gigante con tanto di parabola e anche la statua della libertà semidistrutta. Oltre a ciò ci sono ponti, rovine, fiumi tutti stupendamente disegnati. Purtroppo ci sono anche i nemici che, nel demo, sono particolarmente carognoni visto che possono costruire cose a noi vietate finendo col massacrarci allegramente in poco tempo. La dinamica di gioco penso sia conosciuta da tutti comunque in pratica dovremo creare il nostro centro produttivo e contrapporci ai nemici. Le possibilità offerteci nel demo sono limitate comunque permettono già di saggiare cosa troveremo nel gioco finito. Come edifici abbiamo a disposizione centrali energetiche, raffinerie (essenziali per trasformare l'olio, unica risorsa disponibile, in denaro), radar, centri direzionali, fabbriche e tunnel. Attraverso queste costruzioni possiamo creare la nostra armata e nel contempo andare alla caccia dell'olio che ci permette di guadagnare e quindi costruire nuove infrastrutture. Bisogna porre particolare attenzione all'energia elettrica e alla produzione di olio, oltre ovviamente alla produzione di mezzi militari come carri armati leggeri e pesanti e veri tipi di strumenti offensivi. Teoricamente riuscendo a creare un'armata abbastanza forte si dovrebbe riuscire a disfarsi dei nemici, purtroppo però il nemico parte già avvantaggiato possedendo due basi, poi gioca sporco visto che può creare armi devastanti come il simpatico dischetto volante che ci scarica addosso una "leggerissima" onda energetica che spazza via praticamente tutto in un'area relativamente ampia. Per la serie: "come è umano lei". In definitiva il gioco si lascia apprezzare anche se bara (comunque avverrà solo nel demo) e questo piccolo dimostrativo ci fa ben sperare per il gioco finito che si profila come strepitoso. Unico vero difetto è lo scrolling decisamente scattoso per via dello strano metodo utilizzato per creare le mappe (e quì ringrazio Giorgio Signori per avermi illuminato a riguardo) che sono delle immagini da ben 3MB che vengono visualizzate a pezzi, ovviamente più alta è la risoluzione più lento è il display e questo non solo su AGA (dove sarebbe anche comprensibile) ma anche su scheda video e con processori pompati. Speriamo che questo unico ma macroscopico difetto, venga risolto nella versione finale. Napalm resta comunque uno tra i titoli-evento dell'inverno e per giocarci vi basterà un Amiga AGA o con scheda video e almeno 16Mb di RAM oltre a CD e HD. Il gioco dovrebbe uscire il primo di Novembre (quindi quando leggerete quato sarà magari già disponibile nei negozi), vi rimando al prossimo mese per la probabile recensione.

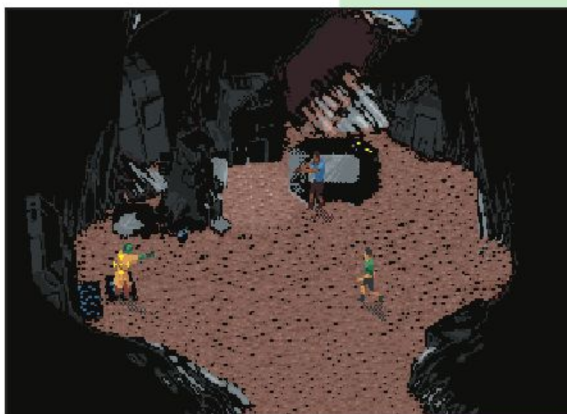


Wasted Dreams

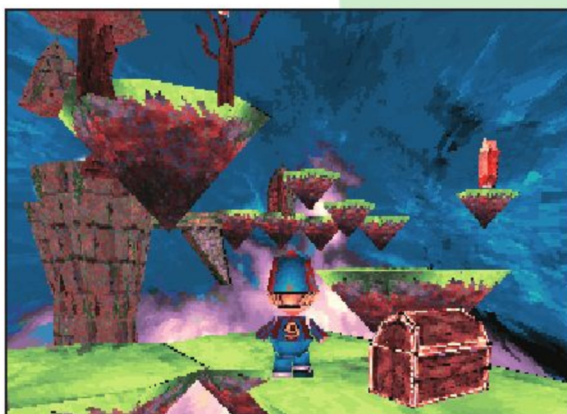
La Vulcan ultimamente pare seriamente intenzionata a diminuire drasticamente il proprio numero di giochi in sviluppo per Amiga, anche questo mese c'é un'illustre caduto di cui parliamo dopo. Stranamente però questo Wasted Dreams resta saldamente in groppa e anzi sembra destinato a diventare uno dei titoli migliori della casa inglese fose solo dopo Genetic Species. In W. D. si riprende un po' lo stile dei vecchi Valhalla, che hanno reso famosa la casa inglese, proponendo un'azione in stile arcade-adventure vista dall'alto e controllata via joystick. Le somiglianze fortunatamente finiscono quì visto che tutto il resto pare veramente fatto molto bene. L'aspetto grafico pare subito molto curato visto l'uso di tecniche di rotoscoping per la creazione delle animazioni dei personaggi ed una cura molto elevata per creare i fondali e le animazioni che li caratterizzano come l'acqua dei laghi e le cascate (veramente spettacolari). Il gioco si apre con i nostri due eroi che si rialzano dopo l'incidente che ha fatto precipitare la loro navicella a terra (questo avviene se giochiamo in due contemporaneamente, altrimenti uno resta a terra morto) e possiamo subito cominciare a raccogliere le prime cose dalla carcassa della nave spaziale, come pistola, medicamenti e analizzatori vari. In questo caso possiamo già scoprire il funzionamento dell'interfaccia grafica. Infatti sulla parte bassa dello schermo avremo a disposizione una barra di stato che oltre a riportare l'energia dell'arma e del nostro scudo (che corrisponde all'energia del protagonista) contiene anche un utile inventario degli oggetti raccolti, inoltre, in un piccolo riquadro, apparirà sempre una piccola animazione digitalizzata ogni volta che potremo compiere un azione. Il controllo avviene, nella maggior parte dei casi, via joystick, solo quando dovremo consultare l'inventario si dovrà premere un tasto per accedere al menù. Il tutto è quindi molto comodo ed intuitivo oltre che gradevole graficamente grazie alle piccole animazioni nel pannello. Tornando al gioco vero e proprio, la nostra avventura ci porta ad esplorare la foresta infestata da alieni ostili che non vedono l'ora di accoglierci amichevolmente scaricandoci tanto sano laser caldo addosso. Anche noi ovviamente potremo rispondere al fuoco nemico con il nostro pistolone basterà essere direzionati più o meno verso il nemico e sparare la mira verrà presa automaticamente (anche se nel demo questo funziona non proprio perfettamente, nel gioco finito ci è stata promessa una maggiore facilità nei combattimenti). Le ambientazioni disponibili sono molte e decisamente varie. Molto bella la grotta presente nel demo ed in generale tutte le ambientazioni sono ricche di tocchi di classe, quali cascate, fiumi e vari effetti speciali tutti realizzati con grande cura grafica, un vero spettacolo visivo. Il sonoro nel demo è molto limitato visto che sono assenti sia le tracce audio (speriamo siano belle come quelle di Genetic Species) che il parlato digitalizzato, ci sono invece gli effetti sonori ambientali molto puliti ed azzeccati, che oltretutto variano di intensità a seconda della distanza a cui ci troviamo dalla sorgente, molto bello. Il gioco sembra molto valido e divertente, con una buona interfaccia ed un sistema di controllo semplice ma efficace probabilmente necessita ancora di qualche raffinamento dal lato del bilanciamento della difficoltà però



Incredibile ma quì stiamo distruggendo le armate nemiche di Napalm! Purtroppo questa impresa titanica non appartiene al sottoscritto...



Ecco come avviene il puntamento dei nemici quando spariamo, tramite questa simpatica crocetta gialla, fuoco a volontà.



Tales of the Heaven in tutto il suo splendore, considerato che siamo ancora agli inizi promette molto bene.



Un ponte sospeso, un alberello ed un po' di lens flares sullo sfondo, se non è poesia questa...

Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo aver terminato il nostro lungo speciale su Myst, questo mese ci concentriamo principalmente su Genetic Species, grandissimo capolavoro che avrà contagiato più d'uno tra voi. Pubblichiamo quindi con grande piacere, i trucchi che Paul Carrington, patron della Vulcan, ci ha mandato.

Genetic Species Special

Partiamo con i "cheats", parole che andranno inserite durante il gioco per ottenere effetti utilissimi (o alle volte perfettamente superflui). Ecco il mega-listone...

FrameCount Fa apparire un contatore di fotogrammi, tanto per vedere quanto veloce va il gioco sul vostro computer.
DangerZone Aumenta al massimo le munizioni a vostra disposizione.
FoxMulder Aumenta al massimo la potenza distruttrice delle vostre armi.
Caffeine Immortalità.
FullCircle Rimuove la collisione tra giocatore e colpi nemici.
Goldbeer Disabilita l'intelligenza artificiale.
Sober Abilita l'intelligenza artificiale.
SatanClaus Rimuove il fattore di rumorosità delle armi.
Scorpions Disabilita la Puzzle Board.
AlienRace Rende il giocatore invisibile ai nemici.
Chainsaw Cambia leggermente la scena di Game Over.
JumpingJack Abilita la funzione di Jumping Bunny.
HellRaiser Azzera il tempo di caricamento delle armi.
MindFields Permette di aprire tutte le porte.
Sissies Consente di portare con sé qualsiasi cosa.
RushHour Aumenta la massimo la velocità dei movimenti dei nemici.
Astronomical I nemici non si ritirano mai.
Elite Aumenta al massimo la velocità di sparo dei nemici.
Muppet Show Fissa il fattore di ombreggiatura a $D000

Passiamo ora ai codici per i livelli, utilissimi per non ritrovarci bloccati in qualche parte di un livello senza poter più proseguire. Questi andranno inseriti al posto del codice di livello nell'apposito requester all'interno del menù del gioco.

Retribution Codice per lo stage numero 0.

Dysfunctional Codice per lo stage numero 1.

Antimatter Codice per lo stage numero 2.
EyeOfTheStorm Codice per lo stage numero 3.

Se vi sentite un po' deboli ed inermi contro gli assalti dei nemici, eccovi una buona serie di codici per tutte le armi possibili ed immaginabili presenti in Genetic Species. Anche in questo caso i codici vanno inseriti al posto delle password per i livelli.

Ambrosia Codice per il Lancia razzi.
Cncd Codice per la Pistola al plasma.
Iris Codice per le Flechette.
Polka B Codice per il Fucile automatico d'assalto.
Parallax Codice per il Mini Gun.
SpaceBalls Codice per il Lancia fiamme.
3LE Codice per il Tazer.
Stellar Codice per l'Ind. Drill.
Puzzle Codice per lo Stun G. Launcher.
Kefrens Codice per la Pistola.
Impact Codice per la Pistola con silenziatore.
Silents Codice per l'Ascia da pompiere.
Scoopex Codice per la Pistola Automatica.
Deathrow Codice per lo Spara acido.
Loonies Codice per la Mina laser.
Impulse Codice per il Mantis Beam.
Depth Codice per il Fucile automatico laser.
Floppy Codice per la Bomba a mano.

Concludiamo con gli oggetti, anche in quest'ultimo caso dovremo inserire la parola come password all'interno dell'apposito menù rintracciabile nei computer della base.

Gods Codice per Poopie.
Artwork Codice per il Data Disc.
Rage Codice per la Violet Keycard.
C-Lous Codice per la Red Keycard.
Subacid Codice per la Green Keycard.
Balance Codice per la Blue Keycard.
Efreet Codice per il Bio Toxin.
TBL Codice per Salvare la partita.
VirtualDreams Codice per la Orange Keycard.

Come giustamente ci suggerisce Paul, alcuni di questi codici possono creare simpatici effetti, altri possono rendere il gioco più facile, comunque la maggior parte di loro concorre ad annullare totalmente la giocabilità di Genetic Species. I codici che ci sentiamo di consigliarvi sono "Caffeine" (per ottenere l'immortalità), "Dangerzone" (per avere le munizioni per le nostre armi al massimo) e "Sissies" (che ci permette di trasportare quasiasi cosa). Questi tre vi permetteranno di facilitare notevolmente il gioco, senza però privarlo della componente che l'ha reso un capolavoro cioè l'eccezionale giocabilità.

Helping Hand

Iniziamo questa nuova sotto-rubrica gestita dai lettori dove potranno essere scambiati aiuti e richieste di aiuti inerenti le avventure grafiche. Questa volta partiamo con Evil's Doom, stupendo RPG della Titan/Olympia uscito lo scorso anno e di cui stiamo aspettando con ansia la nuova Special Edition che promette veramente faville. Un nostro affezionato lettore nonché "fiero amighista", Diego Albertini ci pone questo problema: "Il mio problema consiste nel fatto che non riesco a completare il livello subacqueo nel lago Belcoon. Più precisamente mi trovo al quarto livello sott'acqua, sono riuscito ad eliminare ogni genere di fauna locale ma non riesco a trovare l'uscita né la fatidica "Holy Sword Paralax" che tanto desidera il re Meheph e per la quale sono sceso quì sotto". Caro Diego, io sinceramente non sono mai arrivato a questo punto in E. D. quindi non posso aiutarti, giro però la richiesta a tutti i lettori che potrebbero mandarci sia la soluzione completa di Evil's Doom che le mappe dei livelli per la pubblicazione. Aspettiamo la soluzione al problema di Diego.

That's all...

Con questo concludiamo questo breve, ma completissimo, special su Genetic Species. Vorrei ringraziare Paul Carrington per averci fornito tutti questi codici, nella speranza che possano aiutare tutti coloro (e sono fortunatamente tanti) che hanno avuto la fortuna di acquistare quello che probabilmente è uno tra i migliori giochi del 1998. Ci risentiamo ovviamente nel prossimo numero con l'inizio della soluzione di The Big Red Adventure altro grande classico del genere adventure per Amiga.



l'avventura ci è sembrata molto intrigante e anche un po' diversa dal solito vista anche l'impostazione grafica che ricorda più gli RPG per console che le classiche avventura stile Lucas (finalmente qualcosa di diverso). Il lavoro svolto dalla Vulcan pare veramente ottimo anche questa volta e probabilmente avremo un altro gioco memorabile da aggiungere alla nostra collezione dopo Genetic Species. Wasted Dreams sarà disponibile entro Natale nel solito formato CD.

Evil's Doom SE

La Titan sta affilando gli artigli per presentarsi ben pronta al sempre proficuo mercato natalizio. I titoli annunciati non sono certamente una marea ma pare che si sia giustamente preferita la qualità alla quantità. Se da un lato avremo probabilmente il gioco-evento per tutti i possessori di PPC in Claws of the Devil (di cui parliamo nelle news) anche ipossessori di Amiga meno pompati potranno divertirsi grazie alla nuova edizione di questo grande classico uscito lo scorso anno come shareware e ora riproposto in una nuova e più importante veste su CD. La Titan questa volta però ci ha un po' spiazzato inviandoci un bel filmato di presentazione al gioco che introduce tutte le caratteristiche che andranno ad abbellire EDSE come i filmati renderizzati (veramente stupendi) o le tracce audio ed il sonoro digitale per i dialoghi, il tutto però senza chiarire un punto molto importante, il motore utilizzato nel gioco. Come tutti saprete (e se non lo sapete ve lo dico io adesso) il primo ED era basato su una serie di schermate grafiche veramente eccezionali per rappresentare le varie locazioni, più un motore 3D "vecchia scuola" (no, il metodo Capuozzo non c'entra niente), alla Dungeon Master/Ishar/Eye of the Beholder per capirci, per rappresentare le esplorazioni nei dungeon. Invece nella SE giravano voci che sarebbe stato adottato un vero motore 3D alla Ambermoon/ Legends of Valour (se ve li ricordate, oppure alla Doom) per tutto il gioco (quindi niente più schermate statiche). Il demo che ci ha mandato la Titan (che poi è sempre quello uscito lo scorso anno per presentare il gioco) include ancora schermate statiche e dungeon alla "casellara" (neologismo tanto per non ripetere alla Dungeon Master). A parte questi problemi di motore 3D il gioco è comunque una garanzia di qualità e chi conosce la prima versione mi darà sicuramente ragione. L'ambientazione è molto curata con una caratterizzazione dei personaggi elevatissima e dialoghi molto curati. Il tutto piacerà sicuramente a tutti gli appassionati di RPG che cercano un po' più di fedeltà al modello da tavolo in un gioco su computer. Anche coloro che non hanno mai visto un RPG da tavolo apprezzeranno questo gioco vista la bellezza grafica (tutto è in hi-res lace a 256 colori) e sonora e l'interessante avventura che potremo affrontare con una storia che si dipana attraverso misteri ed intrighi. Gli elementi che troveremo certamente all'interno di questo gioco sono gli spettacolari spezzoni renderizzati che faranno da contorno alla storia, sonoro digitale a 16bit e dialoghi parlati, immagini disegnate a mano e più di 40 personaggi con cui potremo interagire durante l'avventura. Il gioco sarà solo su CD e supporterà tutti i tipi di schede video (oltre all'AGA), la data di uscita ormai dovrebbe essere prossima, aspettatevi una recensione a breve termine.

Bubble Heroes

Ne abbiamo parlato anche il mese scorso nel reportage da Pianeta Amiga spendendo però poche riche per un progetto sicuramente importante e straordinariamente ben realizzato. Già durante la due giorni di Empoli ho avuto modo di parlare con i baldi programmatori del gioco, dei ragazzi molto in gamba con le idee molto chiare, che hanno tutta l'intenzione di creare un gioco in grado di surclassare anche la blasonatissimi controparte per console. In BH troveremo un puzzle game dell'ultima generazione, che riprende (e possibilmente addirittura amplia) lo stile di gioco introdotto da Puzzle Bubble e cloni vari. Sarranno possibili vari modi di gioco tra cui arcade (con tanto di mostroni di fine livello) e battle che permetteranno di sfidare il computer o avversari umani in diversi modi, introducendo anche i bonus e malus riversabili sulle spalle di un povero avversario in difficoltà. Il più divertente tra questi modi resta senza dubbio il battle che mette in competizione due giocatori umani dando la possibilità di infierire pesantemente sull'avversario attraverso colpi speciali e bieche mosse. In questa modalità il divertimento raggiunge vette elevatissime dimostrando quanto sia valido il lavoro svolto dagli Arcadia Developments. Passando al lato tecnico devo fare i miei più vivi complimenti a tutto il team: graficamente siamo su livelli stellari con animazioni bellissime per i nostri piccoli alter-ego digitali, per le bolle e per tutti gli elementi meccanici presenti (create queste ultime con programmi 3D) e con fondali pulitissimi e molto ben disegnati (opera di Igor Imhoff, grafico di Traumazero), la programmazione è pulita e molto accurata permettendo di avere animazioni nei fondali, centinaia di colori copperizzati e non su schermo ed una velocità e fluidità elevatissima anche con molte desine di elementi in movimento sullo schermo, il sonoro (di cui abbiamo sentito qualche traccia audio) è di qualità incredibile e aggiunge quel giusto tocco in più al gioco. Spero veramente di non essermi esaltato troppo nel descrivervi questo gioco visto che dovrei comunque mantenere una certa imparzialità, ma Bubble Heroes mi è troppo piaciuto anche solo nella piccola versione demo che mi è stata fatta vedere a P. A.98, se tutte le premesse saranno mantenute avremo, tra pochi mesi, un vero grande classico da mostrare ai poveri piciisti o consolari vari per far venire loro una sana "invidia dell'Amiga" (e che Freud mi perdoni per questo).



Tales of the Heaven

Sempre a Pianeta Amiga 98 il buon Paolo D'Urso dei Darkage ci ha fatto vedere qualche novità interessante compreso un primo demo di Alive, il suo prossimo shoot'em up e questa vera e propria escusiva mondiale per EAR un gioco mai visto su Amiga che promette veramente faville. TotH introduce per la prima volta sulla nostra piattaforma un tipo di platform che pare andare molto di moda negli ultimi tempi su console (prima fra tutte il Nintendo 64) si tratta dei cloni di Mario 64 che ha introdotto per la prima volta con successo la terza dimensione nei platform. Anche questo gioco, scritto in Spagna e pubblicato dalla neonata Darkage software, si presenta con tutte le carte in regola per rappresentare su Amy quello che Mario 64 è stato per Nintendo 64. Il primo demo che abbiamo potuto vedere è ancora in una fase embrionale di sviluppo, quindi le varie piattaforme sono disposte "per aria" e sono presenti ancora pochi elementi grafici di contorno, ma tutto lascia presagire quello che avremo nella versione finale e, credetemi, c'é di che gioire. Il nostro piccolo protagonista con tanto di berrettino calcato in testa alla Flymbòs Quest (ve lo ricordate il vecchio platform



Ecco un esempio di come si svolgerà l'azione in Virtual Ball Fighters, sembra promettere decisamente benone.

della System 3?) dovrà vagare per i livelli tridimensionali alla ricerca di gemme da raccogliere, forzieri da aprire e portali da varcare evitando al contempi i buffi nemici poligonali che gli si faranno incontro. L'aspetto tecnico del gioco è probabilmente la cosa che già adesso impressiona di più visto che l'ambiente totalmente texturizzatoe che oltretutto già presenta alcuni effetti speciali come lens flares scorre via con una fluidità disarmante anche sul mio ormai banale 030/50, fortunatamente ho potuto vederlo anche su 060 e la velocità e fluidità sono impressionanti. Certamente non c'é poi moltissimo da muovere su schermo però già così è impressionante, figuriamoci quando saranno pronti i livelli più complessi con tanto di piani a più strati ed elementi ambientali più raffinati. La giocabilità non è ancora giudicabile dal demo anche se non possiamo che aspettarci grandi cose dalla Darkage. Il gioco non sarà pronto prima del 1999 anche se aspettiamo un nuovo demo a breve termine per una preview più accurata. Tenete in caldo i vostri Amiga e incrociate le dita per l'eventuale versione PPC che potrebbe rivelarsi una vera killer application.

Virtual Ball Fighter

Ultimo titolo del mese, anche questo visto a P. A.98 e di cui oltretutto avevamo parlato il mese scorso, è un altro puzzle game dal notevole potenziale. Sembra proprio che sia scoppiata la mania per questo genere di giochi e VBF rappresenta una notevole evoluzione del genere nato con Colums su Megadrive anni fa. Il progetto, che verrà prodotto dagli Hurricane Studios, è una conversione da PC garantendo quindi standard molto elevati di realizzazione. Fino ad ora abbiamo potuto vedere solo schermate statiche del gioco oltre alla stupenda animazione renderizzata iniziale di cui parliamo a parte dopo. Le immagini denotano comunque una cura nella grafica notevole oltre ad uno stile "super deformed" tipico degli ultimi giochi giapponesi su console. I fondali, le strutture di gioco (palline, tabelle, ecc...) e i piccoli personaggi sono tutti renderizzati con molta cura ed attenzione al dettaglio proponendo uno stile molto diverso da quello fumettoso di Bubble Heroes ma altrettanto impressionante e piacevole. Per il resto del gioco non abbiamo visto molto altro, oltre a poche schermate delle opzioni e di scelta dai personaggi (anche queste ottimamente renderizzate). La vera grossa novità, che mi ha spinto a scrivere questa nuova preview, è il CD con l'intro completa che mi è stato dato a P. A. In questo centinaio di mega di file AVI i baldi grafici hanno creato un qualcosa di assolutamente spettacolare e, probabilmente mai visto su un gioco per Amiga. L'intro presenta tutti i protagonisti del gioco inserendoli in un vero e proprio video musicale in cui lo scheletro (di cui non ricordo il nome) suona la chitarra eseguendo un brano davanti ad una folla osannante di altri scheletri. Il tutto è assolutamente spettacolare grazie alla sapiente cura nella realizzazione dei modelli 3D e delle scene oltre che ad un opera di montaggio superlativa. Il bello è che l'intro gira molto velocemente anche su 030 e con un normale cd 4x senza troppi rallentamenti (sono presenti comunque due versioni di diversa grandezza e qualità) è comunque possibile usare schermi Cybergfx o Picasso oltre a modi AGA a 256 colori o toni di grigio ed in Ham 8. Se il gioco sarà bello quanto l'intro (e mi pare che i programmatori siano intenzionati a non deluderci) avremo un altro signor puzzle con cui divertirci. Buon lavoro anche a questi volenterosi ragazzi e speriamo di poter fare una preview più approfondita presto.

Conclusioni

Il mitico e tanto atteso numero 100 non poteva essere più ricco di novità piacevoli ed entusiasmanti. Il mercato videoludico Amiga è in fermento presentando due facce della stessa medaglia assolutamente opposte. Da un lato abbiamo i programmi annunciati o pubblicati che sono sempre di più e sempre più belli e curati, dall'altro abbiamo un mercato in declino per venduto e numero di utenti la cui unica speranza risiede nel nuovo Amiga 5.0 che speriamo di vedere presto. Lunga vita ad Amiga e, permettetemi, lunga vita ad EAR, ad altri cento di questi numeri, prosit! Hic! E' possibile che un ex-alpino non regga il vino? Mah, ciao a tutti.



Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

100 numeri di Enigma, sono felice di poter essere anch'io quì a festeggiare questa lieta ricorrenza e di farlo con tutti voi che ancora scegliete una strana rivista di informatica che non ha scritto PC sulla copertina. Purtroppo in redazione non verranno stappate bottiglie di champagne o cose del genere, non perché Michele sia tirchio e non voglia offrire ma solo perché tutti noi siamo sparsi in mezzo mondo. Uno in Spagna e gli altri in vari punti dello stivale. Probabilmente festeggieremo via e-mail (anche se la vedo dura ricevere un bicchiere di spumante in attach) questo traguardo importante e storico per una rivista Amiga in Italia. 100 numeri sono tanti, rappresentano 12 anni di storia di una piattaforma che per molti oggi non ha più motivo di esistere. Questo può valere per tanti "ben pensanti", ma non per tutti e non per noi che, diciamocelo, ci siamo un po' affezionati al nostro vecchio amigo che da tanti anni ci tiene compagnia in maniera fedele e discreta. Purtroppo i tempi d'oro sono passati e ora dobbiamo fronteggiare un mercato in declino e sfiduciato. Queste due cose però potranno invertirsi a breve tempo visto che l'impagno di Amiga Inc. si fa sempre più serio e concreto lanciando nuovi spiragli di ripresa grazie al nuovo 3.5 a sopratutto grazie al 5.0Prod. Speriamo di vedere tutte queste meraviglie presto. Intanto distraiamoci un po' con i giochi che, per una piattaforma morta da ormai quattro anni, sono stranamente sempre in buon numero e di ottima qualità.

Gunbee F-99

Sembra proprio che alla APC&TCP stiano facendo le cose particolarmente in grande negli ultimi tempi. Non solo hanno pubblicato questo bel sparatutto ma hanno progetti in cantiere veramente interessanti come l'ottimo Phoenix buon segno per il futuro di Amiga che, grazie a questo ed altri intraprendenti sviluppatori appare ancora roseo. Comunque restando al presente, nella solita scatola in cartone tipica dei prodotti della software house teutonica troviamo il gioco che negli ultimi mesi aveva destato un discreto interesse nei videogiocatori vista l'ottima qualità che dimostrata dal demo distribuito poco tempo fa. E' da tempo che su Amiga c'é bisogno di un bel shoot'em up che sappia rinverdire i fasti dei bei tempi andati quando non passava mese senza trovare un nuovo sparatutto su cui divertirci. Ultimamente sembra che il genere sia tornato di moda, dopo un lungo periodo di oblio, grazie ad un buon numero di progetti che stanno per vedere la luce: Trumazero, Aphasia (di cui parleremo presto), Pulsator e questo Gunbee che forse è il più atipico del gruppo. In GF99 la cosa che colpisce sicuramente per prima è l'impostazione grafica tipicamente nipponica che traspare limpidamente sin dall'introduzione.

Sinceramente era da molto tempo che non si vedeva qualcosa di simile su Amiga, probabilmente dai tempi di Aphidia, ma quì, diversamente dal passato, anche il gioco conserva lo stile super deformed e molto tondeggiante tipico dei manga. Graficamente quindi siamo su livelli veramente elevati e, sebbene l'hardware Amiga sia sfruttato solo in parte a causa dell'utilizzo del dual playfield per lo scrolling (solo 16 colori), la grafica è pulita e ben animata con decine di oggetti contemporaneamente su schermo senza alcun rallentamento. Anche il sonoro riprende i timbri e le cadenze di brani da console tipici dei prodotti Konami, tutti i jingle sono composti da frasi o effetti che hanno quel qualcosa di giapponese e i moduli musicali, oltre ad essere molto orecchiabili, riprendono sempre lo stile da console. In fin dei conti GF99 è la trasposizione più o meno diretta di un gioco per console (uscito anche in sala) che presentava gli stessi protagonisti e lo stasso gioco di campanelle e che, se non vado errato, era proprio della grande Konami. Lo stile di gioco quindi lascia poco spazio all'originalità (anche perché introdure elementi nuovi in uno shoot'em up è cosa un filino difficile) ma basa la sua forza sulla struttura collaudata e quindi affidabilissima in temini di divertimento e di coinvolgimento. La giocabilità, basandosi quindi su così solide basi, è a livelli molto elevati, anche se si sente il bisogno di un joystick a due pulsanti visto anche che usare lo spazio per lanciare le bombe è un po' scomodo. Anche il "gioco delle campanelle" di diverso colore concorre ad aumentare la frenesia ed il divertimento, considerando che sparare alla campanella per cambiarle colore, evitare i colpi dei nemici e nel contempo cercare di seccarne il più possibile è dannatamente difficile e divertente se poi ci si mettono anche i nemici a terra a cui bisogna sparare le bombe... Dal lato della longevità siamo a cavallo visto il buon calibramento della difficoltà che fa durare a lungo i 5 livelli.



Spettacolare arma speciale di Gunbee F99, distruzione!



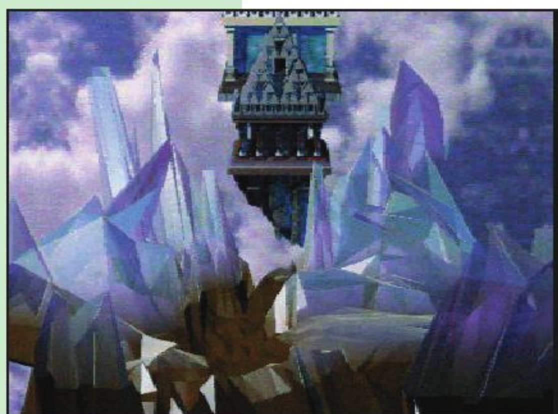
Uno dei vari mostri finali che incontreremo nel nostro cammino, che fare? Sparare a più non posso!



Il laboratorio del dottore è un po' disordinato, che sia successo qualcosa?



Mondo meccanico di Sixth Sense Investigations con tanto di robottone e pupazzo di Goku sullo sfondo...



Ecco a cosa mi riferivo parlando di locazioni surreali in Labyrinth of Time.

Conclusioni

Gunbee mi è proprio piaciuto, non sarà tecnicamente sconvolgente come gli altri nuovi titoli del genere, ma è pulito e ben disegnato e sfrutta a dovere l'hardware per creare un gioco piacevole e divertente. Io consiglio a tutti di acquistarlo (al massimo provate prima il demo) specialmente se vi piace il genere troverete pane per i vostri denti. Finalmente qualcosa di un po' diverso dal solito che gira sui nostri Amiga. Gunbee F99 è sicuramente un gran bel lavoro, speriamo di vederne un seguito presto...

Giudizio: **Molto Buono**

Sixth Sense Investigations CD

Ne abbiamo già parlato due mesi fa presentando la recensione della versione su dischetti (tanti dischetti) che ci aveva favorevolmente impressionatograzie ad una buona realizzazione tecnica e ad una discreta implementazione del motore Vega in una avventura sicuramente atipica e per certi versi molto interessante. Già all'epoca della prima recensione avevamo parlato di questa versione segnalandone l'esistenza e le caratteristiche più peculiari. Sinceramente ci siamo trovati indecisi sul recensire o meno questa versione che differisce veramente di poco da quella su supporto magnetico. Però alla fine ha prevalso la corrente di chi sosteneva l'assoluta particolarità del titolo che, mi pare, per la seconda volta su Amiga (la prima è la versione CD32 di Simon the Sorceror), porta il parlato digitale all'inteno di unàavventura e a meno di un colpo di mano in fase di impaginazione da parte della minoranza dovreste trovare questa recensione. Resta indubbio che tutte le considerazioni di carattere generale fatte nel numero settembrino di EAR valgono anche ora visto che, come già ho accennato in precedenza, dal lato grafico e da quello tecnico i due giochi sono assolutamente identici (e ci sarebbe da sorprendersi del contrario). Nulla è cambiato quindi nella storia che ci vede sempre alle prese con il nostro investigatore folgorato, il suo amico e lo spirito di Arthur in un vorticoso insieme di situazioni al limite dell'assurdo che ci porteranno a visitare mondi paralleli popolati da cartoni animati o robot impazziti. La vera, ed unica, novità di questa versione su CD è quindi dal lato sonoro, visto che sono state doppiate e successivamente digitalizzate tutte le frasi pronunciate dai personaggi. Avremo quindi la possibilità di ascoltare i dialoghi invece di leggerli rendendo il tutto molto più immediato e, se vogliamo, spettacolare. L'unico vero rammarico è che la prevista versione in italiano non verrà prodotta obbligandoci a sorbirci i dialoghi in inglese oppure in crucconico e, come direbbe il saggio, tutto ciò è molto bello però io che sono cinese (come si sa tutti i saggi sono cinesi, non si sa perché ma è così) non ci capisco 'na mazza. Ora noi, che pur non appartenendo alla patria di Mao non siamo certo dai madre lingua inglesi, potremmo incontrare qualche seria difficoltà nel seguire lo svolgersi della trama dovendoci basare su dialoghi parlati in cui oltretutto i geniali programmatori hanno pensato bene di distorcere il timbro di voce del protagonista per renderlo più basso (una specie di effetto say del

Workbench, anche se il risultato finale è molto più accettabile) impastando ulteriorlmente una pronuncia già di per sé non proprio cristallina. Quindi a meno di non essere degli anglofoni perfetti o di vivere di pane e corsi di lingue De Agostini (Ehi, ma tu parli inglese! Eh si è facile con il tuo corso! AARRGGHH!) ci toccherà, se vogliamo capire qualcosa di quello che sta succedendo, ritornare al modo testuale perdendo così l'unica innovazione di questa versione. Il grande rammarico è che i bravi programmatori della Cinetech che hanno dimostrato di essere veramente in gamba realizzando questo gioco, non hanno pensato all'ovvia (a mio avviso) possibilità di mantenere i dialoghi testuali assieme al parlato, sarebbe stato perfetto.

Conclusioni

Confermo in ultima analisi il voto dato a settembre, resta il rammarico per l'assenza dell'opzione che permettesse di visualizzare i dialoghi testuali assieme al parlato che penalizza un po' l'utilizzo del gioco anche se il doppiaggio non è certo così brutto come forse l'ho dipinto (forse dovevano curare un po' l'enfasi da dare alle varie frasi) e comunque questa versione va comunque preferita a quella su floppy anche solo per la comodità di non avere decine di dischi in giro per casa. Resta un ottimo gioco, consigliato a tutti gli appassionati del genere che non abbiano avviamente acquistato la versione su dischi (per questi ci sono altri giochi da tenere d'occhio come Gilbert Goodmate o In Shadow of Time). Ricordo che avrete bisogno di 4Mb di fast per far funzionare i dialoghi parlati.

Giudizio: **Buono**

Labyrinth of Time

Ultimo gioco del mese è un'altra avventura grafica che si rafà però al filone di Myst piuttosto che a quello di Monkey Island. Dire che si ispira a Myst è però quanto di più sbagliato si possa dire riferendosi a questo gioco che è uscito molto prima del capolavoro della Cyan e che ora viene riproposto, anche se in pratica non si era mai visto su Amiga, dalla Alive Mediasoft. LOT è datato 1993 un periodo in cui il CD32 muoveva i suoi primi passi ed è proprio allora che la Electronic Arts decise di convertire questo suo titolo, inizialmente disponibile solo per PC. Per quegli anni un gioco del genere era assolutamente rivoluzionario visto che miscelava grafica renderizzata con sonoro digitale in un avventura dall'indubbio fasci-



Claws ot the Devil promette molto bene, saranno felici tutti i possessori di PPC.

About

Nome prodotto: Gunbee F99

Produttore:
APC&TCP

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237

(dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)

e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: 55.000

Configurazione minima:
Amiga 1200 con 1Mb di Fast, HD.

A favore:
Veloce, divertente, ben disegnato.

Contro:
Ripetitivo a lungo andare.

Nome prodotto:
Labyrinth of Time

Produttore:
Electronic Arts

Distributore:
Alive Mediasoft Ltd.
PO Box 940,
Kirkby-in-Ashfield
Nottingam NG17 7FA
U.K.

Prezzo: 24.99£ (circa 75.000 lire)

Configurazione minima:
Amiga con lettore CD

A favore:
Grafica e sonoro.

Contro:
L'HAM rallenta molto.

Nome prodotto:
Sixth Sense Investigations CD

Produttore:
Epic/Islona/Cinetech

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237

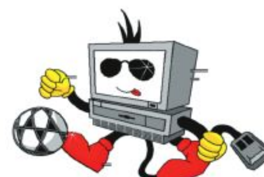
(dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)
e-mail: solo3@chierinet.it

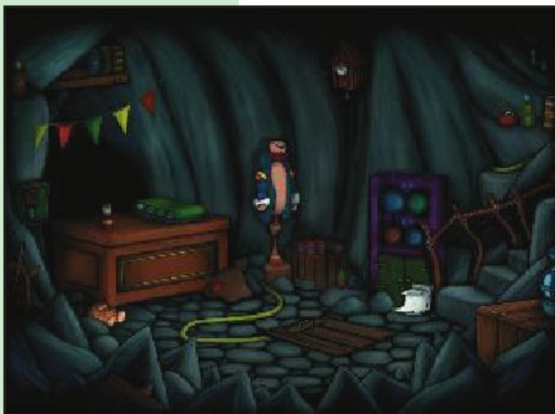
Prezzo: 85.000

Configurazione minima:
Amiga 1200, 4Md di Fast per i dialoghi, HD.

A favore:
Divertente, ben realizzato.

Contro:
Dialoghi in inglese, alcuni enigmi mal calibrati.




Gilbert Goodmate ha subito un completo restyling grafico, ora appare molto più moderno ed accattivante.


Enforcer ha un motore sempre più potente e, fortunatamente, anche una grafica sempre migliore.

no. Venne molto dopo Myst ad ampliare questo concetto introducendo filmati ed una struttura più ampia. Resta il fatto che LOT colpì molte persone grazie alla bella grafica al buon sonoro ed alla struttura ancora inusuale per l'epoca. Purtroppo, come accennavo prima, il gioco ebbe poca diffusione per CD32 in un mercato che prediligeva stranamente i porting di giochi già esistenti su A500/1200 piuttosto che i titoli creati appositamente come questo e molti altri (se qualcuno di voi ha una copia di Megarace o Lost Eden mi faccia un fischio), ecco quindi, dopo ben cinque anni, intervenire la Alive Mediasoft a resuscitare dall'oblio questo valido gioco che ha ancora molte carte da giocare anche ai giorni nostri. Come ho già detto la grafica è totalmente renderizzata e, sebbene non sia nemmeno lontanamente paragonabile a Myst, presenta ottimi scenari (molto spesso surreali o pazzesci) tutti composti da immagini statiche in formato Ham 6. Questa scelta (probabilmente dettata dal fatto che il gioco era stato inizialmente previsto per CDTV) è la più grave pecca del gioco poiché è indubbia la qualità grafica del modo Ham (dimostrata ampiamente anche nel gioco) però è altrettanto indubbia la lentazza della gestione dello stesso che penalizza notevolmente gli spostamenti tra varie locazioni. Per il resto il gioco è molto valido, con un buon accompagnamento sonoro (che diventa alcune volte noioso quando ci troviamo bloccati da qualche enigma) ed una struttura discreta. La giocabilità è comunque molto soggettiva visto che si tratta in pratica di un bel slide show con qualche enigma a sbarrarci la strada. Con questo non voglio dare un giudizio negativo, resta il fatto che siamo lontani da Myst. La longevità dipende da questo fattore e dalla vostra abilità nel risolvere gli enigmi.

Conclusioni

Ho comunque apprezzato LOT che si è rivelato un bel giochino, di quelli tutta grafica e sonoro che comunque in questo caso presenta anche un po' di contenuti sotto forma di enigmi. Buona la gestione degli oggetti visto che possiamo provare praticamente ogni cosa su schermo anche se a volte questo porta a momenti di frustrazione visto che non si sa bene cosa fare. Se vi piace lo stile di Myst provate pure a dargli uno sguardo, potreste trovare pane per i vostri denti.
Giudizio: **Buono**

Games News

Spostato per motivi di spazio sotto alle recensioni anche questo mese l'appuntamento con le news sembra più ricco che mai. Partiamo con un'ennesima triste notizia dalla Vulcan, gli Imij Software hanno deciso di abbandonare lo sviluppo di Hard Target il clone di Virtua Cop che aveva creato una giustificata attesa. Ormai la Vulcan sta progressivamente riducendo il proprio impegno di sviluppo di titoli per Amiga, speriamo solo di riuscire a vedere completati almeno il **World Editor** di Genetic Species e l'incredibile **Explorer 2260** che renderà finalmente giustizia a tutti i fortunati possessori di schede PPC. Sempre e solo per PPC vedrà la luce tra pochissimo **Claws of the Devil** un interessantissimo clone di Tomb Raider pubblicato dalla Titan (che sta per pubblicare anche Evil's Doom Special Edition di cui abbiamo appena parlato nelle preview). Il gioco presenta un dettaglio grafico impressionante e probabilmente supporterà l'accelerazione 3D dei chip Parmedia 2 delle schede BVision e Cybervision PPC. Le prime immagini diffuse dalla Titan ci hanno favorevolmente impressionato, probabilmente questo titolo ed Explorer 2260 della Vulcan si contenderanno l'alloro di prima vera killer application per PPC. Passiamo ad altro parlando di **Combat Remix** simpatico picchiaduro programmato dagli italianissimi Low Level Productions che abbiamo incontrato anche a Pianeta Amiga. Purtroppo del gioco si sono viste solo poche schermate (che oltretutto denotano una certa somiglianza di alcuni personaggi con quelli di Street Fighter 2) e nulla in ovimanto, comunque la grafica sembra bella e colorata. Sempre i Low Level hanno annunciato l'intenzione di creare due nuovi platform game a breve, uno nel classico stile 2D e un altro (definito rivoluzionario) in 3D. Speriamo di avere novità più succose presto. La Alive Mediasoft sembra sempre più impegnata nel pubblicare nuovi titoli per Amiga, in questi giorni sta distribuendo i vari add-on per **Quake** oltre alla versione su CD di **Blade**. Tra le novità segnaliamo l'uscita di **Samba World Cup** (che recensiremo probabilmente il mese prossimo), **Putty Squad** e gli accordi con la Neo Software per distribuire finalmente due giochi che finora non erano mai usciti dalla Germania, parlo di **Cedric** un bel platform molto colorato e **Whales Voyage 2** un RPG spaziale molto bello e curato. Oltre a ciò ci sono altre decine di giochi annunciati come budget e la promessa di un nuovo shoot'em up in uscita per Natale. La Epic nel frattempo ha rac-

colto un bel po' di grandi classici per Amiga presentando l'incredibile compilation **Amiga Classix** che contiene oltre 400 giochi per Amiga di cui un buon numero è in versione completa, è uscita anche **Arcade Classix** con ben 1000 giochi shareware e PD ispirati a grandi classici per C=64 o a giochi da sala del passato. La Crystal Software sta intanto portando avanti alacremente il lavoro su quella che si prospetta come una tra le più belle avventure grafiche per Amiga, sto parlando di **Gilbert Goodmate** che, abbandonato lo stile alla Monkey 2 ha intrapreso la via dell'alta risoluzione e dei fondali disegnati a mano oltre che dei personaggi stile cartoon alla Monkey Island 3. Il gioco vedrà la luce su CD in doppio formato Amiga/PC quindi sarà molto facile trovarlo nel negozio di fiducia. L'uscita è prevista per la metà del 1999 con l'inclusione di tracce audio e di parlato digitale. Altro gioco in lavorazione è **Tank Goblins** un bizzarro sparatutto in 3D in cui comandiamo un carro armato. Il gioco presenterà parlato digitalizzato, tracce audio e belle scenette animate d'intermezzo. L'uscita è prevista per Natale. Ultimo titolo in lavorazione alla Crystal (almeno per il momento) è **Dark Millenia** uno strategico in tempo reale con elementi di Settlers e Populous. Il gioco farà sfoggio di grafica a 256 colori sia lo che hi-res, supporterà le schede video (oltre all'AGA), le schede audio tramite AHI (consentendo un massimo di 16 canali) e il PPC. La Complete IT, new entry australiana nel mercato Amiga, starebbe negoziando la conversione di **Guts and Garters in DNA Danger** un bel clone di Virtua Cop già disponibile su PC, speriamo che le trattative vadano a buon fine. La APC&TCP sta apportando gli ultimi tocchi a **Phoenix** il bel simulatore spaziale, che si appresta ormai ad essere pubblicato. Le nuove immagini distribuite mostrano per la prima volta il motore 3D che si rivela molto valido. Il gioco, che è pianificato per Novembre, richiederà 030 più 4Mb, HD e CD ed includerà il supporto per le schede grafiche. Qualcosa si



muove anche sul fronte Click Boom che, dopo aver annunciato per i primi di Novembre l'uscita di Napalm, ha indetto in questi giorni un sondaggio tra tutti gli utenti registrati dei propri giochi per vedere chi possiede una scheda PPC. Speriamo che il responso sia favorevole e la Click Boom si decida a produrre una versione ufficiale di Quake e magari Napalm per PPC. La Sadeness Software, probabilmente preoccupata per i continui ritardi di **Forgotten Forever** e comunque rinvigorita dopo il successo di Foundation ha deciso di pubblicare anche **Operation Counterstrike** un gioco che prosegue sempre la via dei cloni di Command&Conquer che promette decisamente bene. Il gioco richiede uno 030 con 16Mb oltre a CD, HD e OS 3.0 per funzionare, richieste in linea con quelle di Napalm di cui diventa il più blasonato contendente vista anche la bella grafica e le caratteristiche molto interessanti. Buone nuove anche per **Enforcer**, il bel clone di Quake di cui abbiamo parlato nei mesi scorsi, lo sviluppo è proseguito alacremente negli ultimi tempi arrivando ad includere caratteristiche di tutto rispetto. Le novità più interessanti riguardano il supporto per PPC oltre a quello ventilato per Parmedia 2, mentre è già attivato il supporto per il Virge delle Cybervision 3D. L'aspetto visivo è stato ulteriormente migliorato e la velocità è stata addirittura aumentata. Si sta lavorando comunque per ottenere ancora un maggiore dettaglio per i personaggi e gli ambienti. Ormai dovrebbe essere disponibile anche **Max Rally** un simpatico clone di Micromachines sviluppato dalla Fortress che da molti mesi fa parlare di sé. Graficamente il gioco sembra molto valido e la possibilità di giocare fino in 4 contemporaneamente dovrebbe garantire nuove vette di divertimento. Il gioco funziona su qualsiasi Amiga con almeno 2Mb di Ram. Come ultimo volevo segnalare anche il continuo sviluppo di **Lambda** che sembra sempre più destinato a diventare un grande successo. E' stata introdotta una versione sperimentale per PPC che, oltre ad includere gli ultimi spettacolari effetti di balzo nell'iperspazio e di luce, macina tranquillamente 70 fotogrammi al secondo. Lo sviluppo ora sta prendendo la via dei filmati di contorno che probabilmente saranno realizzati con attori sovrapposti a fondali renderizzati (speriamo bene per la recitazione).

Conclusioni

Direi che con 3 giochi recensiti (ma avrebbero potuto essere di più se fossero arrivati in tempo Putty Squad e Forest Dumb Forever e se non avessi avuto problemi con Eat The Whistle), 6 preview e più di 20 giochi annunciati nelle news non si può proprio dire che Amiga conosca crisi o rallentamenti nello sviluppo. Sono contento che un tale ammasso di novità sia finito nel numero 100, speriamo sia presagio di nuove fortune della nostra piattaforma che mai come ora (con 3.5 e 5.0) pare destinata ad una probabile seconda giovinezza. Speriamo e continuiamo a supportare tutti gli autori di software che ancora credono in Amy.



I tedeschi non stanno certo a guardare: indipendente dalla sorte di Amiga, del suo sistema operativo e di noi utenti, continuano a lavorare senza sosta per offrirci prodotti sempre migliori: è il caso del già ottimo ScanQuix.

ScanQuix 4

a cura della redazione

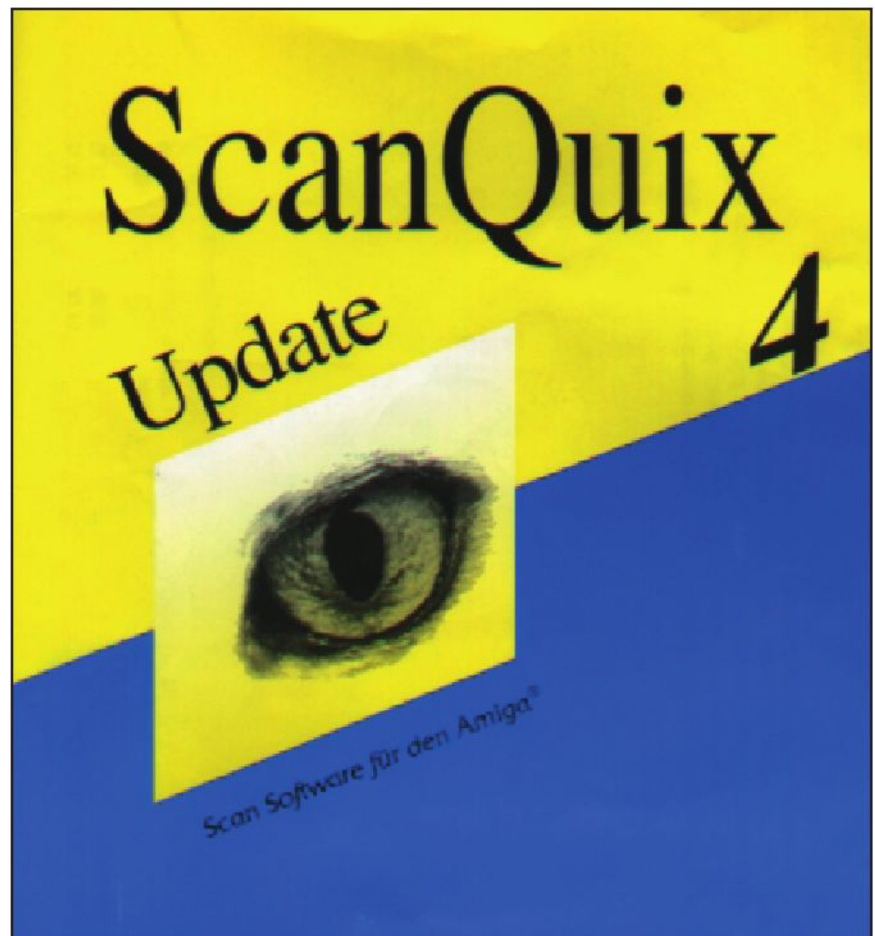
Chiunque abbia uno scanner SCSI sicuramente avrà sentito parlare di ScanQuix, un software di elevatissima qualità per l'acquisizione delle immagini . Fin'ora era disponibile la versione 3.8, poi è uscita, ma solo in Germania, la versione 4, che abbiamo acquistato direttamente alla RBM come aggiornamento.

Confezione, installazione e documentazione

Visto che, come abbiamo detto, abbiamo fatto l'upgrade dalla versione 3, il pacchetto ci è stato consegnato in una busta di carta gialla che conteneva, insieme ad altre cose che avevamo preso in bundle, un dischetto a doppia densità, un manualetto in tedesco e un volantino pubblicitario sui prodotti hardware e software che la RBM ha disponibili. La distribuzione è completa, nel senso che tutto il necessario è compreso nell'acquisto e non c'e bisogno dei vecchi dischetti delle versioni precedenti. L'installazione avviene in maniera indolore con l'installer di sistema: vengono installati oltre al programma principale altri tre programmmi di contorno e nuove versioni dello scanner.device e dei driver di gestione. Il tutto occupa circa 700K di disco, molto poco. Prima di poter lanciare il programma vero e proprio bisogna settare le preferenze per scegliere il tipo di scanner, va indicato il dispositivo SCSI e il numero di unità. Si possono anche installare e usare più scanner contemporaneamente: noi disponiamo soltanto di uno scanner piano Artec ViewStation A6000C+ ed di conseguenza a questo fatto ci hanno fornito solo il driver per gli scanner Artec. Per averne altri per macchine di marche diverse molto probabilmente bisogna pagare una quota aggiuntiva.

Scannerizzazione

Lanciamo il programma e facciamo subito un piccolo test: lo scanner è spento. Dopo aver risposto ai requester che ci informano che la periferica non viene trovata, si apre lo schermo e la finestra principale di ScanQuix. Tentiamo di andare avanti con una richiesta di scansione ma veniamo nuovamente bloccati: lo scanner non è connesso. Allora accendiamo lo scanner, chiamiamo l'utility SCSIMounter e il dispositivo, SCSI, viene riconosciuto e montato "a caldo". Possiamo andare avanti senza problemi. Fin qui nulla di particolare o quasi: abbiamo soltanto voluto testare la robustezza di un software che è giunto alla versione 4, per la precisione 4.1, come dice l'About del programma, e dobbiamo dire che si è comportato egregiamente. La finestra che ci si presenta però non ha nulla di nuovo o particolare, ma al momento della preview le cose iniziano a cambiare: per prima cosa notiano uno slider "Preview Length" che ci permette di evitare che il carrello dello scanner attraversi tutta il piano di scansione per fornirci la preview se il nostro soggetto sta comodamente nella parte alta della superificie. Poi, impostate come al solito la zona da scannerizzare, la risoluzione ed il numero di colori si può iniziare l'acquisizione vera e propria. Durante il processo la cosa nuova che lascia gradevolmente stupidi è la velocità: una pagina A4 a 100dpi viene acquisita in pochi secondi e la qualità è elevatissima: se con le versioni



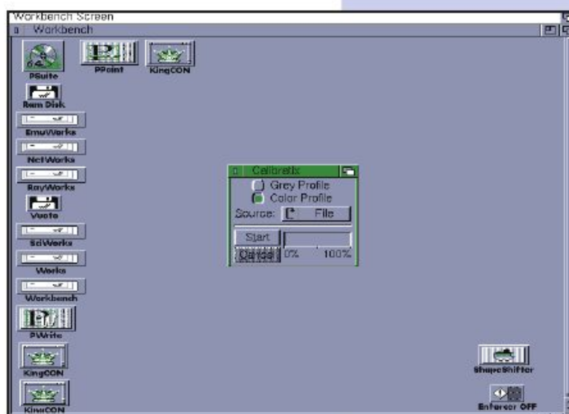
precedenti spesso c'era bisogno di una sessione di fotoritocco, ora questa non è più necessaria: l'immagine è pronta per essere utilizzata così com'è.
Come nelle versioni precedenti, il salvataggio può avvenire in formato IFF, a 24 bit o con un numero di colori arbitrario oppure in JPEG scegliendo la qualità dell'output. Inoltre il programma è internamente multitasking: mentre si sta salvando un'immagine è possibile iniziare una nuova sessione di acquisizione. Questo è molto comodo se abbiamo da processare molte immagini, perché ci permette di ottimizzare i tempi.

Gli strumenti di fotoritocco

Come nelle versioni precedenti sono disponibili alcuni operatori grafici che permetteno di "aggiustare" l'immagine scannerizzata direttamente in ScanQuix senza dover utilizzare altri software. Essi sono il ridimensionamento, la rotazione e il ribaltamento. Si può scalare un'immagine per pixel, per pollici o per centimetri e si può decidere quale di queste tre misure deve rimanere invariata nel processo, se devono essere mantenute le proporzioni dell'immagine ed infine si può scegliere il metodo di interpolazione dei colori. La rotazione avviene solo per angoli preimpostati, 90, 180 o 270. Il ribaltamento può essere in orizzontale o in verticale. Poi troviamo il pannello di correzione dell'immagine, che offre le novità più evidenti: questa sezione del programma è stata completamente riprogettata, con risultati a nostro parere eccellenti: indipendentemente per ogni componente di Rosso, Blu e Verde e per il Grigio si possono definire luminosità, contrasto e gamma, si possono impostare i limiti di chiaro e scuro, oppure applicare dei valori per questi parametri precedentemente salvati. Inoltre è possibile avere una preview in tempo reale delle modifiche si stanno apportando all'immagine. Una volta impostato tutto basta dire al programma di applicare le modifice ed il gioco è fatto. Si può anche specificare, inoltre, di non modificare l'immagine originale ma di crearne un'altra nuova.

Le preferenze

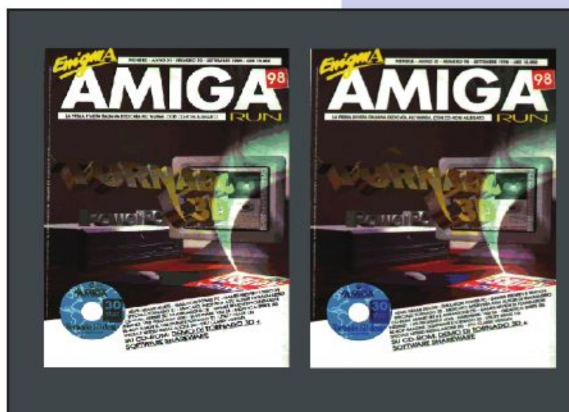
Anche nelle preferenze abbiamo dei cambiamenti e delle aggiunte. Innanzitutto ci sono due livelli di preferenze, quelle che riguardano l'ambiante in generale e quelle che riguardono la scansione vera e propria. Con le prime si può impostare il tipo di schermo, la font ed il visualizzatore di immagini, interno oppure esterno con uno dei tanti viewer disponibili. Con le seconde si possono impostare i parametri della preview, e quindi la risoluzione, i colori, i fattori di Zoom e la modalità di selezione area. Si può impostare poi la risoluzione di scansione e la relazione tra risoluzione orizzontale e verticale ed il metodo di interpolazione per l'acquisizione di immagini o di testi. Infine si possono impostare alcuni parametri fisici dello scanner, come ad esempio la velocità di ritorno del carrello e il modo in cui determinare quando l'apparecchio è pronto a scannerizzare. Per la verità non ce la siamo sentita di modificare i valori di questo ultimo set di parametri, però è importante che venga data la possibilità di farlo. Inoltre si può decidere quali finestre debbano essere aperte auto-



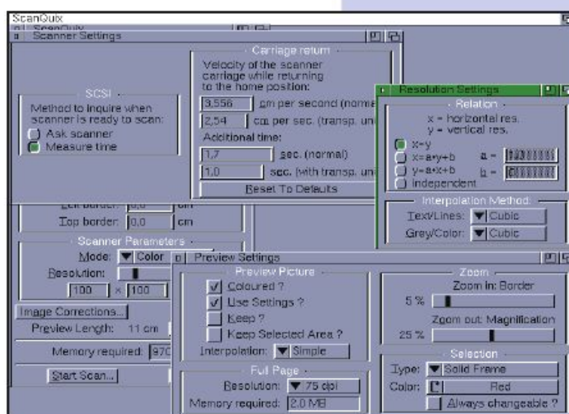
L'interfaccia del nuovo Calibratix.



Il pannello di Image Correction. Notate le opzioni disponibili e la possibilità di caricare le "correzioni" dal disco con i profile.



I risultati di una interpolazione semplice e una cubica: notate le seghettature sulla scritta "Amiga" che dall'altra parte sono sparite.



Tutte le preferenze di Scanquix!



Il pannello della Preview di ScanQuix con tutti i parametri da impostare.

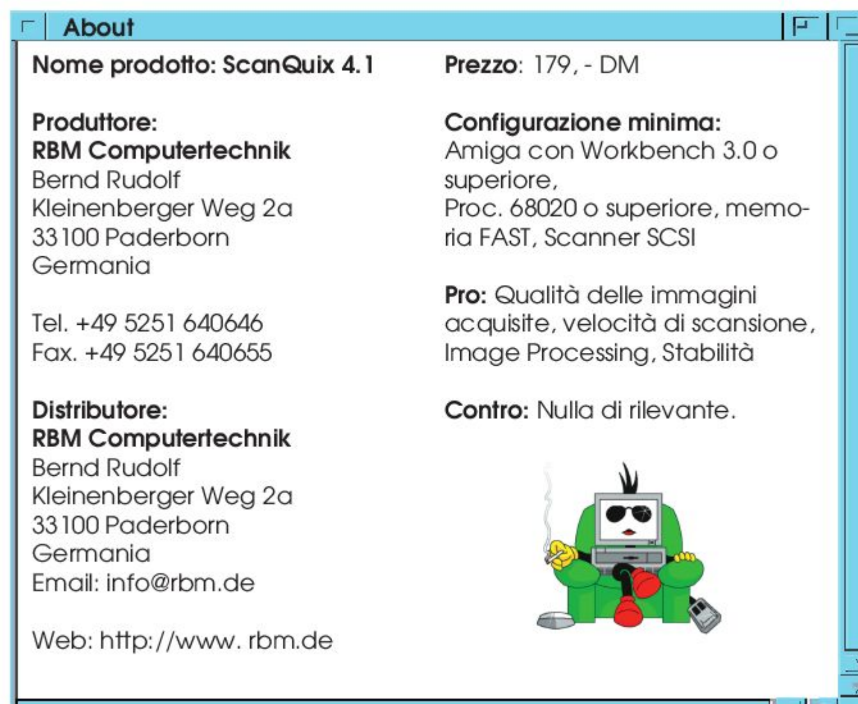
manticamente al lancio del programma, l'unità di misura da adottare, se pollici o centimetri e altre cose del genere.

Gli altri strumenti

Come abbiamo detto in precedenza, oltre al programma principale vengono installati anche altri strumenti di supporto. Sono gli stessi delle versioni precedenti, a parte Calibratix, che permette di creare i file ".profile" da utilizzare nella sezione di image processing di ScanQuix. Nel dischetto di installazioone vengono fornite quattro immagini da usare con Calibratix. Questo piccolo programma è molto utile, perché permette di fare la correzione dei colori di una immagine in maniera molto veloce e con ottimi risulati: è una cosa che veramente attendevamo. Gli altri programmi in dotazione sono ScanToDisk che permette di scannerizzare un'immagine bufferizzandola direttamente su disco, utile se si dispone di un sistema con poca memoria RAM. Poi c'é PhotoCopy, che permette di utilizzare un computer dotato anche di stampante come una fotocopiatrice, però per le prove che abbiamo fatto è sempre meglio una fotocopiatrice vera.

Conclusioni

Siamo veramente entusiasti: con questo upgrade siamo finalmente in grado di sfruttare a pieno la potenza del nostro hardware. Non crediamo che ci sia bisogno di dire altro, la modularità, la semplicità di uso, l'interazione con l'hardware e la sua configurabilità fanno di ScanQuix un programma da non farsi mancare, come si dice, un MUST per chi possiede uno scanner SCSI. Non abbiamo riscontrato difetti rilevanti, a parte qualche piccolissimo baco nell'interfaccia grafica: i menu delle preview non hanno i colori rimappati correttamente e quindi le varie voci non sono leggibili, ma non è nulla di grave, poiché sono gli stessi della finestra principale. In conclusione che dire: non potete più dire come scusa che non c'é software di scannerizzazione all'altezza per Amiga e se siete già utenti questo è un aggiornamento che vale la pena di fare senza pensarci su due volte.



About

Nome prodotto: ScanQuix 4.1

Produttore:
RBM Computertechnik
Bernd Rudolf
Kleinenberger Weg 2a
33100 Paderborn
Germania

Tel. +49 5251 640646
Fax. +49 5251 640655

Distributore:
RBM Computertechnik
Bernd Rudolf
Kleinenberger Weg 2a
33100 Paderborn
Germania
Email: info@rbm.de

Web: http://www. rbm.de

Prezzo: 179, - DM

Configurazione minima:
Amiga con Workbench 3.0 o superiore,
Proc. 68020 o superiore, memoria FAST, Scanner SCSI

Pro: Qualità delle immagini acquisite, velocità di scansione, Image Processing, Stabilità

Contro: Nulla di rilevante.



Nonostante la crisi ormai "cronica" di Amiga, vediamo uscire sempre nuovo software, orientato al superamento delle barriere inter-piattaforma. Tutto ciò è molto bello, però...

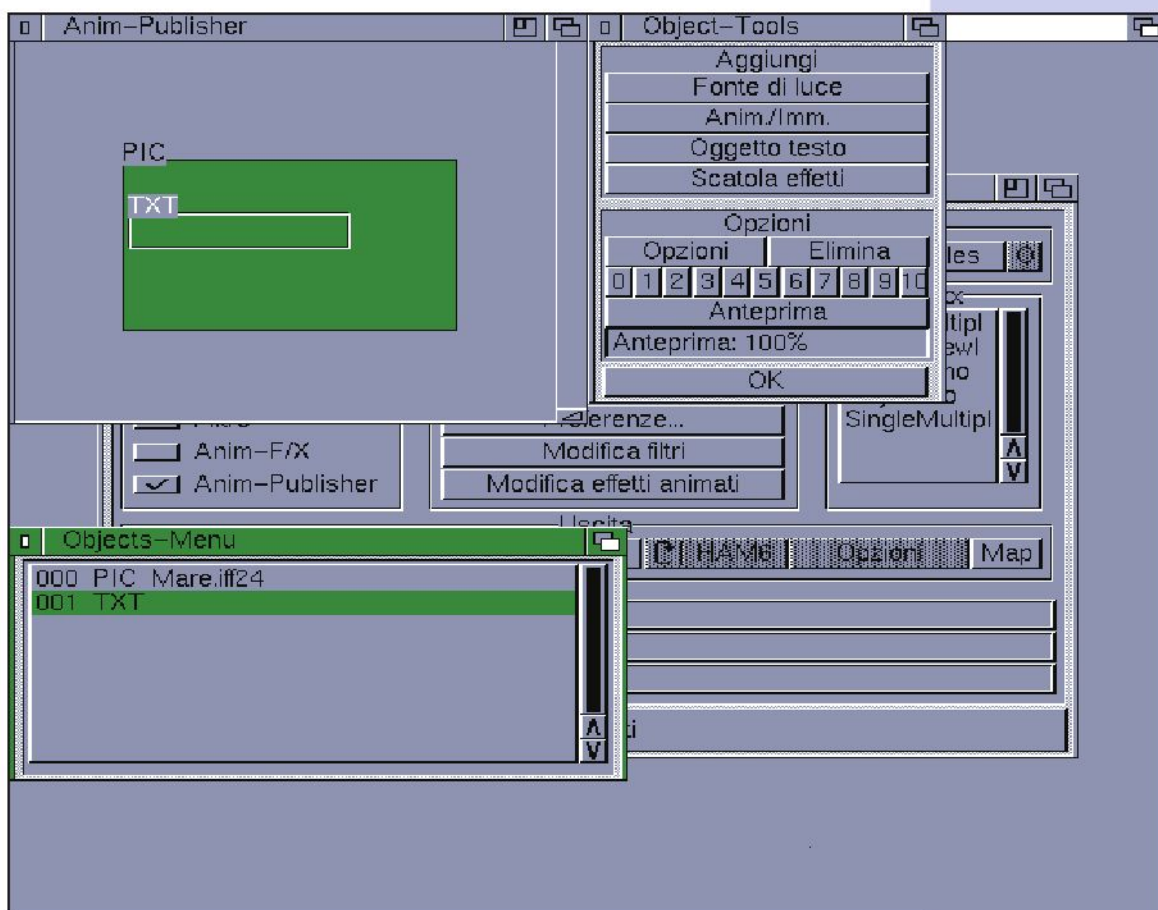
Ultraconv NG 3.0

di **Alessio Cappelli**

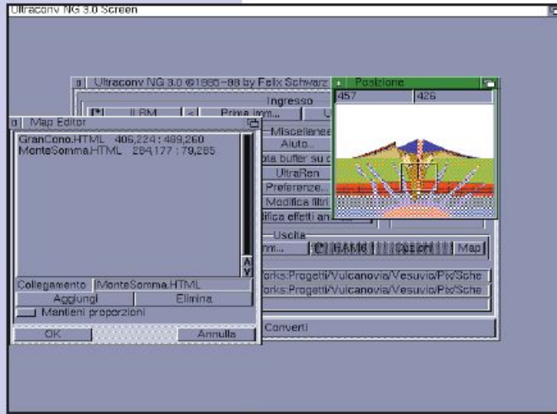
Il pacchetto che ci accingiamo ad analizzare è Ultraconv 3.0 NG, un software progettato per le conversione di formato di immagini statiche ed animazioni. Lo abbiamo ricevuto su CD-ROM in una semplice busta di carta gialla, senza confezione o manuale cartaceo, probabilmente perché lo abbiamo acquistato in bundle con l'upgrade di Scanquix alla versione 4. Come abbiamo detto, quindi niente confezione, soltanto un CD in una custodia che ha "vissuto" per intero il viaggio dalla Germania a noi. All'interno troviamo il CD, la cartolina di registrazione da rispedire e un foglietto su cui "si intuisce" che per il corretto funzionamento del programma servono le librerie matematiche originali. Abbiamo detto "si intuisce" perché il tutto è in tedesco, nonostante la nostra esplicita richiesta di inviare il tutto almeno in inglese se non in italiano. Per fortuna però la documentazione sul CD è anche in inglese.

Installazione e documentazione

Per usare UltraConv bisogna avere almeno 10 Mb di spazio su disco, 6 Mb di RAM, meglio 10 o di più ancora, il sistema operativo 3.0 o superiore e le reqtools.library e ixemul.library in LIBS: per la codifica MPEG. L'installazione del pacchetto avviene tramite l'installer di sistema e questo facilita molto il compito. Il CD contiene circa 61 Mb di materiale: oltre al programma principale troviamo un cassetto "Tools" che contiene vari strumenti di supporto, tra cui librerie per PPC, e un simpatico programma che permette di vedere la TV su uno schermo Cybergraphics se abbiamo una scheda Vlab. Poi abbiamo un cassetto "Contribution", che contiene, tra le altre cose, un player di animazioni in formato xfa e il Developer Kit per UltraConv ed infine gli immancabili megabyte di immagini, animazioni, texture e progetti. Inoltre troviamo, in un cassetto "Demos", i dimostrativi del celebre ScanQuix e di FFNews, un lettore di news per Internet. Per installare il pacchetto, che ovviamente non richiede 61 Mb, ma solo 3.5 Mb di disco, basta cliccare sull'icona "install": durante il processo viene riconosciuto il processore installato, e la scelta va dal vecchio 68000 al 68040/060 al PPC. Nelle nostre prove



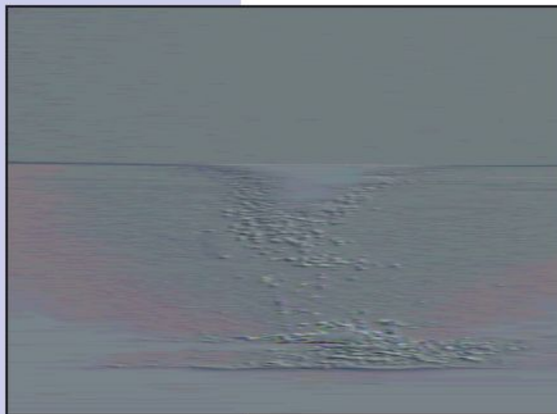
Le finestre di Anim-Publisher: l'editor, la lista degli oggetti e il toolbox.



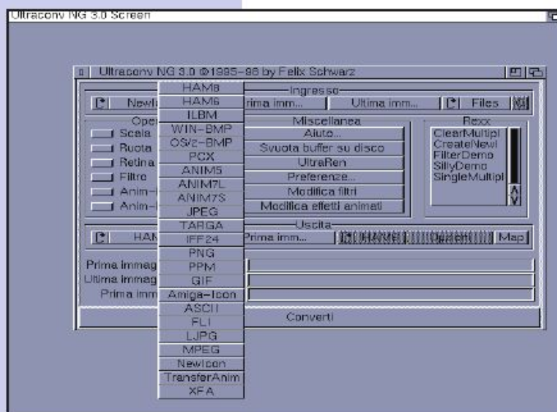
L'editor di mappe HTML, una della funzioni più comode di UltraConv per chi crea documenti ipertestuali.



Un'immagine scattata al mare...



... e la sua elaborazione con l'operatore Enboss di Ultraconv.



I formati di uscita: si possono generare anche le Transfer Anim dei browser Web.

avevamo a disposizione un 68040/25 che è stato automaticamente riconosciuto. Al primo lancio del programma viene chiesto il numero di serie per sbloccare la protezione.

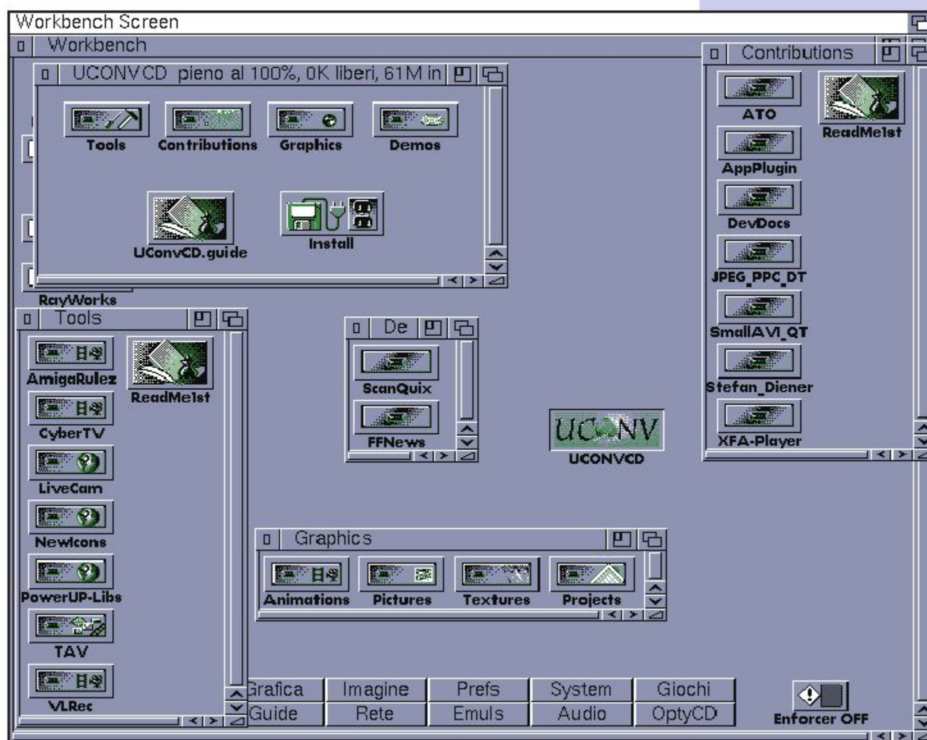
L'installazione però non finisce qui: per avere il programma completamente funzionante bisogna scaricare da Aminet ed installare a mano gli archivi gfx/conv/-WhirlGIF201.lha e gfx/pbm/ppmbin1.lha, altrimenti non sarà possibile leggere e scrivere il formato GIF, statico ed animato. Per finire, si può installare il catalogo italiano del programma fornito nella directory "Tools/ATO". Come abbiamo detto in precedenza, non esiste documentazione cartace, ma solo unf ile AmigaGuide in tedesco o in inglese che spiega per sommi capi come funziona il programma attraverso dei semplici tutorial.

Il primo giro

Al momento del lancio UltraConv apre una finestra, per la verità abbastanza anonima, sul Workbench. Da questa possiamo scegliere il formato di ingresso e quello di uscita per i nostri dati. UltraConv non fa solo conversioni di formato, ma permette anche di creare animazioni applicando effetti alle immagini statiche. Questa caratteristica può risulate molto utile se dobbiamo creare delle animazioni per grafica pubblicitaria o altro. Ci troviamo di fronte a una cosa molto diversa rispetto ad ADPro, ImageFX, Photogenics...

Ma andiamo avanti. I formati che il programma è in grado di riconoscere in lettura sono: IFF-ILBM, BMP, PCX, previa installazione del software aggiuntivo GIF, ANIM tutti i formati, JPEG, TARGA, FLI, PNG, MPEG, PPM, AnimBrush, AVI, LJPG, NewIcon, QT, RawRGB, Titler, TransferAnim, Vlab, XFA, ed inoltre è in grado di leggere dati tramite datatype Amiga e di pilotare direttamente ScanQuix per l'acquisizione di immagini da scanner. In uscita, invece, possiamo utilizzare i seguenti formati: HAM8, HAM6, ILBM, WIN-BMP, OS/2-BMP, PCX, ANIM5, ANIM7S, ANIM7L, JPEG, TARGA, IFF24, PNG, PPM, GIF, Amiga-Icon, ASCII, LJPG, MPEG, FLI, NewIcon, TransferAnim, XFA.

Per fare una prova, la più semplice conversione possibile, abbiamo selezionato il formato JPEG in ingresso, l'IFF ILBM in uscita e abbiamo dato il via alle danze con il gadget "Converti". La finestra principale si è chiusa, si è aperto un requester che mostrava un indicatore di progresso, che abbiamo scoperto essere utilizzato solo per la conversione di animazioni, e tre gadget del tipo "check button", rispettivamente per annullare la conversione, per metterla in pausa e per attivare la preview. Questa scelta di usare i checkbutton, soprattutto per richiedere l'interruzione dell'operazione, ci è sembrata quanto mai bizzarra e anche un po' scomoda: il classico bottone che interrompe immediatamente sarebbe stato più pratico ed intelligente. Ma continuiamo con la conversione: dopo circa 2 minuti è tutto finito: abbiamo controllato la directory di lavoro di UltraConv e abbiamo vista che l'operazione non è stata eseguita direttamente in RAM bensì con uno swapping su disco. Questo è un vantaggio, perché il programma lavora, entro certi limiti, indipendentemente dalla quantità di memoria installata, però richiede tempi esageratamente lunghi anche per operazioni semplicissime in cui il vecchio ADPro fa ancora la parte del leone. Inoltre l'impostazione del dithering in caso di forti riduzioni del numero di colori è un po' macchinosa: tutte le volte che si vuole modificare



Il contenuto del CD di UltraConv.

l'algoritmo da utilizzare si devono ridefinitre le preferenze, così come per impostare il livello di qualità del JPEG.

Caratteristiche avanzate

Oltre a convertire, come abbiamo già detto, anche le animazioni, è possibile creare dei veri e proprio progetti con i quali possiamo applicare effetti videeo statici ed animati alle immagini. Vediamo di cosa si tratta.

Effetti

Gli effetti, detti nel programma "Filtri", permettono di trasformare un'immagine in un'altra attraverso una serie di operatori grafici. Tali operatori sono disponibili in gran numero: si va dal Darken o il Lighten fino all'Enboss, al Motion Blur. Sono tutti personalizzabili tramite l'impostazione di parametri e la loro qualità è molto elevata, ma i tempi di calcolo talvolta sono lunghissimi, nonostante le ottimizzazioni.
Un aspetto che gioca a favore di UltraConv, inoltre, è la possibilità di creare dei veri e propri progetti, cioè si può scegliere una serie di effetti da applicare in sequenza, registrare tale sequenza su disco e riutilizzarla in seguito.
Durante il rendering dell'immagine finale si può decidere di farsi mostrare dal programma una anteprima che noi però non siamo mai riusciti a vedere: colpa nostra che non abbiamo saputo configurare il tutto per bene o del software ancora un po' "giovane"? Un po' lo stesso discorso vale anche per gli effetti animati: sono moltissimi e sembrano interessanti, ma a parte il tutorial del CD non siamo riusciti a creare nulla di nostro: il programma si interrompeva sempre per qualche errore interno oppure creava un animazione in un formato che non abbiamo potuto rileggere, ottendendo solo Enforcer Hit e il successivo crash della macchina. Peccato.

Operatori

Gli operatori, intesi in senso classico, sono solo tre, e permettono di ruotare un'immagine, scalarla ed applicarle una retinatura. L'angolo di rotazione può essere scelto arbitrariamente, non ci sono valori preimpostati. Il ridimensionamento può essere fatto per pixel, per percentuale, oppure per fattore di scala, consentento in tutti i modi di matenere le proporzioni dell'immagine originale. Il terzo operatore è il dithering, che permette di scegliere il numero di colori con il quale rimappare un'immagine, ovviamente retinandola.

Anim-Publisher

Questa è la funzione che secondo il programmatore di UltraConv dovrebbe essere la caratteristica più saliente di UltraConv. Si tratta di un editor di animazioni tramite composizione di animazioni, immagini, effetti grafici e testi, molto sofisticato. All'attivazione del gadget di Anim-Publisher si aprono sullo schermo tre finestre: una quella dell'editor vero e proprio, una contiene la lista degli oggetti definiti e l'ultima serve per la definizione degli oggetti stessi. L'animazione e gli effetti che la compongono, cioè gli spostamenti e il ridimensionamento degli oggetti, gli effetti di luce e tutto il resto viene impostato con il meccanismo dei keyframe: sono disponibili 11 keycell con le quali settare tutti i parametri dell'animazione che si vuole realizzare. Una volta sistemato tutto basta chiudere la finestra dell'editor di Anim-Publisher e premere il tasto di conversione: tutto verrà generato nei tempi macchina necessari, creando una animazione che sarà possibile utilizzare con i vari programmi di grafica disponibili.

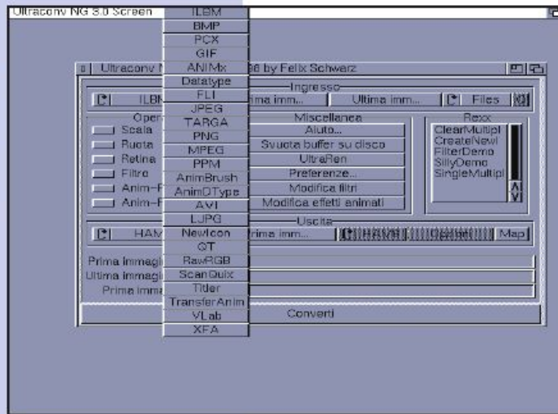
Mappe ed Arexx

Un'altra funzione molto utile di UltraConv è senz'altro l'editor di mappe per pagine HTML. Per creare una mappa basta semplicemente scegliere un'immagine in ingresso e clickare sul bottone Map: apparirà una finestra dalla quale è possibile definire le zone di selezione ed aggiungere i relativi link oppure modificare ed eliminare altri. Il tutto funziona in maniera molto semplice, con un paio di click si può definire una mappa pronta all'uso. Alla fine della definizione, basta selezionare un formato di uscita, il JPEG oppure il GIF se avete installato il software di gestione e tutto è pronto per essere caricato e "navigato" con il vostro browser preferito. Purtroppo, però, anche questa funzione del programma non è priva di bachi: durante la lavorazione siamo incappati in crash di sistema e qualche volta le mappe

generate non erano quelle che avevamo definito noi, però con un po' di lavoro ed il programmino HTMLFix, suggerito dello stesso autore di UltraConv, si possono avere delle mappe perfettamente funzionanti. Infine il programma dispone anche di una interfaccia ARexx con la quale automatizzare eventuali procedure e creare nuovi effetti. Con l'installazione vengono forniti vari esempio di utilizzo che mostrano i comandi disponibili e i loro parametri.

Conclusioni

La prima idea che si ha utilizzando UltraConv, è che il programma tenti di fare "il passo più lungo della gamba", nel senso che si propone di fare molte cose, e di essere innovativo, ma pur svolgendo dignitosamente il suo compito non regge il paragone con altri software della categoria, più maturi e anche vetusti, come ad esempio ADPro. Sempre volendo fare un esempio, non è possibile che al giorno d'oggi si debba attendere piu di 5 minuti per applicare il dithering ad una immagine. Forse la versione per PowerPC è più veloce, ma noi non l'abbiamo potuta provare e allora usiamo UltraConv solo quando non ne possiamo fare a meno, vedi per gestire immagini molto grandi o per creare effetti particolari. Bisogna però spezzare anche una lancia in suo favore: la qualità degli operatori è molto elevata e non fa sentire la mancanza di ImageFX, anche se non ha la stessa vastità di scelta. Inoltre va sottolineato con una nota di plauso lo sforzo del programmatore di implementare funzioni complesse come quella di Anim-Publisher, però gli va fatta anche una tiratina di orecchi: un software "di nuova generazione" non può e non deve permettersi idiosincrasie nell'interfaccia grafica: requester che si aprono sul Workbench quando il programma gira su un schermo e via discorrendo. In definitiva si ha l'impressione di essere di fronte ad un pacchetto che può fare strada, ma ancora giovane, sotto il profilo della congruenza, della velocità e anche della stabilità, che ogni tanto si fa desiderare. Poi potrà anche definirsi "NG", ma dovrà avere in mano tutt'altre carte da giocare.



I formati grafici che il programma accetta in ingresso: si ricordi che il GIF va installato a parte.



La copertina del CD di UltraConv.

About

Nome prodotto:
UltraConv 3.0 NG

Produttore:
RBM Computertechnik
Bernd Rudolf
Kleinenberger Weg 2a
33100 Paderborn
Germania

Tel. +49 5251 640646
Fax. +49 5251 640655

Distributore:
RBM Computertechnik
Bernd Rudolf
Kleinenberger Weg 2a
33100 Paderborn
Germania

Email: info@rbm.de

Web: http://www.rbm.de

Prezzo: 89 DM

Configurazione minima: Amiga con Workbech 3.0 o superiore, Proc. 68020 o superiore, Lettore CD-ROM, almeno 8 Mb di memoria FAST

Pro: Grande variet di formati grafici, composizione di animazioni con Anim-Publisher, qualit degli operatori, creazione di mappe HTML

Contro: Instabilit e malfunzionamenti generali, inconsistenza dell'interfaccia grafica, lentezza operativa.

Continuiamo il nostro discorso sulle reti affrontando un tema importante: la sicurezza. Basta poco per restare vittime di pericolose incursioni, specialmente usando Windows.

Internet e sicurezza

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

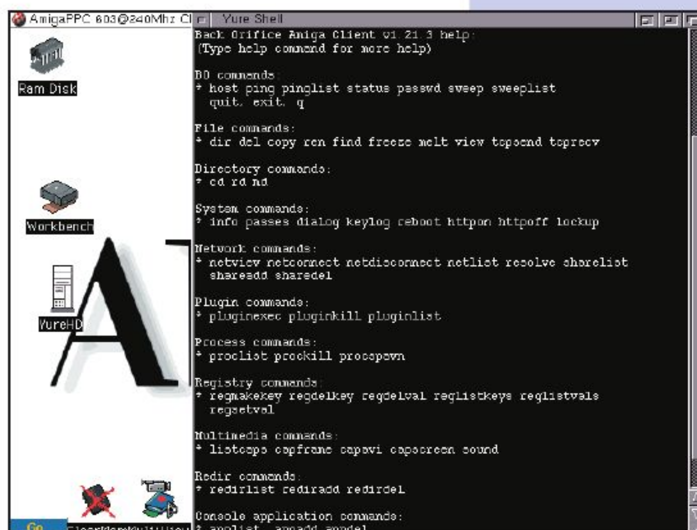
Già in passato abbiamo avuto modo di parlare dei bachi presenti in Windows, come il famoso nuke (che scrive nel registry di Finestre '95 passando per la porta 139, facendo bloccare inesorabilmente il sistema), dal quale è possibile proteggersi con appostite patch. Abbiamo spiegato, parlando della gestione dei server, di come sia importante configurare gli accessi ai nostri computer attraverso il WWW o tramite ftp, visto che un server mal configurato può a volte addirittura rendere di dominio pubblico files e dati importanti presenti sulla macchina dell'ignaro e inconsapevole system administrator. Ma esiste un altro fronte per quanto riguarda la sicurezza, quello delle backdoor, ossia delle porte lasciate aperte da qualche programma allo scopo di permettere ai programmatori di ottenere informazioni sugli utenti. Tempo fa i prodotti Vapor come AmIRC, Voyager e Microdot erano stati additati come veri e propri colabrodo sul fronte sicurezza, dal momento che da più parti correvano voci secondo le quali il programmatore di questi software aveva inserito delle backdoor che inviavano al sito della Vapor informazioni sugli utenti. Vapor poi negò tutto, ma c'é chi giura di possedere ancora delle versioni di questi programmi che inviano i "pacchetti TCP incriminati". E' storia più recente invece la polemica nata intorno alle ultime versioni di Miami, che a detta di molti, utilizzato con delle key pirata, invia tutti i dati personali possibili a Holger Kruse e a Nordic Global, per tracciare i pirati che utilizzano versioni non legali del popolare socket. Ma se questi sono piccoli esempi che al più creano dei dibattiti nei newsgroups sulla legalità di simili provvedimenti, esiste una realtà ben più grave, che per fortuna riguarda gli utenti di macchine Windows: Back Orifice. Dietro questo ben poco simpatico nome si nasconde una vera e propria minaccia per tutti gli utenti che si collegano ad Internet tramite Windows 95, 98, e

Attenzione: questo articolo è stato scritto solo a scopo didattico. Enigma Amiga Run e Gr Edizioni non si assumono alcuna responsabilità sull'utilizzo improprio dei programmi descritti.

presto anche NT (viene spontaneo dire: peggio per loro!). Back orifice è infatti un subdolo quanto piccolo eseguibile che lanciato su una macchina Windows, magari "mascherato" da qualcos'altro o attached via e-mail, provvede ad installarsi automaticamente e a cancellarsi senza lasciare traccia. Una volta lanciato, non compare né come processo né come programma in corso dai monitor di Win95, e l'unico modo di scovarlo è usare un system monitor a basso livello. Da quel momento poi da una qualsiasi macchina remota, è possibile, utilizzando un apposito client, compiere ogni sorta di operazione sul computer bersaglio, e, cosa che contraddistingue BO da ogni altro programmino analogo, senza alcuna possibilità di risalire a chi si sta insinuando nei meandri del proprio computer. Abbiamo deciso di parlare di Back Orifice perché da poco è stato effettuato il porting per Amiga del client, che permette di utilizzare BO anche dal nostro computer. Dal nostro Amiga sarà quindi possibile, solo per citare le caratteristiche più interessanti:

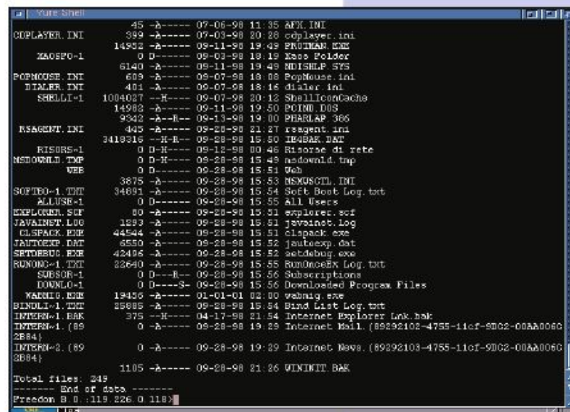
-prelevare tutte le cached passwords (accesso a Windows, Internet etc.)
-effettuare tutte le basilari operazioni sui file (copy, delete, rename, etc.)
-scaricare files dalla macchina remota
-registrare in tempo reale tutti i caratteri scritti sulla tastiera in un file di log
-bloccare/sbloccare la conessione ad Internet
-monitorare l'attività su Internet
-monitorare e agire sul registry di Windows
-grabbare lo schermo in formato BMP
-grabbare l'audio in formato Wav
-riavviare la macchina.

Addirittura in presenza di schede di acquisizione video (come QuickCam

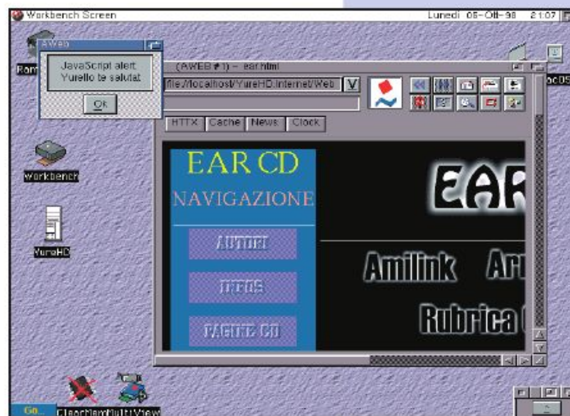


Questo è l'elenco dei comandi remoti disponibili con Back Orifice.

etc...) è possibile registrare immagini ed animazioni AVI accedendo direttamente alla telecamera! Attualmente tutte le operazioni vanno eseguite da shell, ma non c'é dubbio che al più presto si vedranno delle versioni complete di interfaccia grafica che renderanno più semplice l'utilizzo del client. Vinti dalla curiosità abbiamo installato Back Orifice su una macchina connessa in rete locale TCP/IP via Ethernet, il piccolo eseguibile è facile da nascondere e far eseguire, magari rinominandolo come "SETUP. EXE" o simili, senza contare che con i mailer che leggono HTTP e JavaScript è possibile forzare l'esecuzione del programma messo in coda ad una mail. Dopodiché, sotto gli occhi sgranati ed increduli del proprietario del PC, ci siamo dati alla pazza gioia. Una volta lanciato il client dal lato Amiga, e dato il comando "host indirizzo. IP.della.macchina", è stato possibile "navigare" nella macchina bersaglio, visualizzare tutti i files, downloadarli, rinominarli, avere accesso a tutte le password di sistema, e per finire, riavviare il computer scrivendo semplicemente "reboot". In tutto questo la macchina continuava a funzionare come se niente fosse, fino al momento del fatidico reboot. Tutto questo discorso però porta ad una verità inconfutabile, valida sin dai tempi dell'Amiga 500 (quando non si dovevano utilizzare "dischetti di dubbia provenienza"): non fidarsi mai di quello che si riceve attraverso Internet, o da amici (magari portatori inconsapevoli del server di Back Orifice). Se poi sull'utente casalingo ricade solo il danno delle password rubate ed il naturale fastidio che nascerebbe sapendo che qualcuno può allegramente girare tra le nostre directory, oggi che molti uffici utilizzano Windows in rete, le perdite possono essere ben più gravi, basti pensare ad uno studio di un commercialista o un avvocato etc... Per fortuna noi utilizziamo Amiga, forse per le dimensioni del mercato troppo piccole, o forse perché è davvero una macchina sicura, ma ancora nessuno è riuscito a fare su Amiga quello che un gruppetto di hackers è riuscito a fare sugli "efficientissimi" sistemi operativi Microsoft.



Ecco come appare il computer remoto dopo un semplice dir, completamente al nostro servizio.



Ecco un esempio di script Java che crea grossi problemi ad AWeb.



Colonia 98

Nei giorni dal 13 al 15 Novembre si terrà a Colonia, in Germania, l'attesa fiera "Computer 98". Le attese sono tutte per le dichiarazioni di Jeff Schindler, che ha indetto una conferenza stampa al quale saremo presenti. Non ci è dato di sapere cosa verrà rivelato durante la conferenza, ma possiamo fare qualche ipotesi. C'è da sperare che venga finalmente annunciato ufficialmente il nome del partner che fornirà il kernel per il nuovo sistema operativo (sotto questo aspetto le possibilità più attendibili vedono in primo luogo QNX, o forse Be Inc.). Anche un chiarimento sulle altre società coinvolte per lo sviluppo delle nuove macchine sarebbe più che benvenuto. Per quanto riguarda la linea di Amiga Classic, sicuramente si potranno avere nuovi dettagli sul sistema operativo 3.5, che sta procedendo nello sviluppo. Anche dal lato del mercato c'è molta attesa per una serie di nuovi prodotti che potrebbero essere annunciati e/o rilasciati a Colonia. Tra questi figura senza dubbio la scheda grafica BVisionPPC di Phase5, la nuova Ariadne II di Village Tronic ed il Boxer, il clone Amiga più volte rimandato da BlitterSoft. Speriamo anche che vengano sciolte le riserve su una nuova scheda per 4000 prodotta da una ditta tedesca, che dovrebbe montare un doppio processore PowerPC della serie G3. Su questa scheda girano molte voci, tra cui anche che la DualG3 andrà inserita nello slot ZorroIII (?!?!), il che non lascerebbe ben sperare per le sue prestazioni.

Se vi sono piaciuti i bob con questi impazzirete...

Componenti & oggetti di animazione

Di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it)

Nell'ultima lezione abbiamo parlato dell'utilizzo dei bob, discutendo degli enormi vantaggi del loro uso rispetto agli sprite. Quello che tratteremo in questa lezione non èaltro che una estensione dell'utilizzo del GEL che coinvolge i bob.

Supponete di voler costruire un oggetto, ad esempio una macchina, composta da tanti bob (ad esempio le ruote possono essere rappresentate da bob distinti, come le portiere, il telaio, i finestrini ecc.), alcuni di essi animati (es. le ruote che girano); cosa si deve fare? In teoria bisognerebbe creare un bob per ogni elemento della macchina, stamparli nel giusto ordine, utlizzare una routine di temporizzazione che animi gli oggetti appositi, e ogni volta che spostate un oggetto dovete aggiornare le coodinate di OGNI singolo bob. Se tutto questo vi sembra ancora fattibile allora pensate di aggiungere altri oggetti sullo schermo, anche di diverso tipo: potete comprendere che la gestione di tutti i bob potrebbe sfuggirvi di mano!

Gli oggetti d'animazione sono strutture pensate appositamente per ovviare a questo tipo di problema: esse ci permettono infatti di gestire pìùbob collegati, di poterci assegnare un temporizzatore che anima per noi i bob e di utilizzare addirittura una nostra routine per la gestione dei movimenti di ogni singolo bob che compone il nostro oggetto. Tutto ciòha peròun costo, infatti l'utilizzo di queste strutture non èimmediato, inoltre bisogna partire con le idee chiare su come dovràcomportarsi ogni bob del nostro oggetto.

Dal sistema operativo un oggetto d'animazione viene visto come una struttura principale, l'oggetto d'animazione appunto, che gestisce un altro insieme di strutture, dette componenti d'animazione, che si legano tra di loro per formare l'oggetto. Ogni componente utilizza una struttura Bob che definisce l'immagine da stampare. Ogni struttura Bob, come dovreste sapere, fa riferimento ad una struttura VSprite che contiene i dati veri e propri dell'immagine. Il fatto di dover ricorrere a tutte queste strutture "inscatolate" l'una nell'altra rende, almeno ai primi tenpi, abbastanza ostico l'utilizzo degli oggetti d'animazione. Una volta però compreso quali compiti assolve ogni struttura, la realizzazione di oggetti anche molto complessi si riveleràdi estrema semplicità.

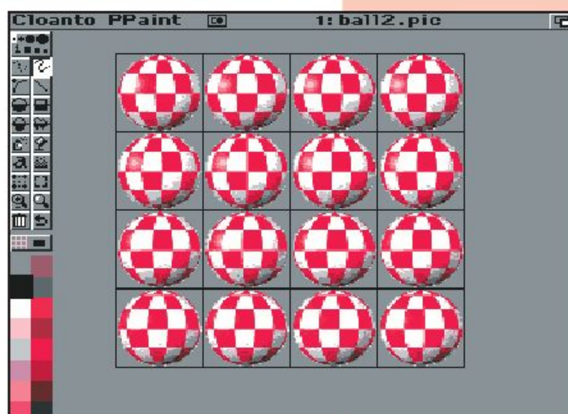
Finita questa introduzione iniziamo a parlare delle componenti d'animazione. Ogni componente d'animazione, come giàdetto, rappresenta un bob del vostro oggetto. Ad ogni componente vengono associate due liste doppie di componenti d'animazione. Una lista serve a concatenare i vari bob che compongono il vostro oggetto (es le ruote, le portiere, i finestrini ecc.), e l'altra a creare una animazione associata al bob puntato dalla componente d'animazione stessa (es. le ruote che girano); a questa lista vengono associati un timer che, una volta inizializzato, animeràautomaticamente il bob per voi e un puntatore alla routine scritta da noi che descrive il compotramento del bob stesso. In C un componente d'animazione viene definito attaverso la struttura AnimComp:

```
struct AnimComp {
 WORD Flags;
 WORD Timer;
 WORD TimeSet;
 struct AnimComp *NextComp
 struct AnimComp *PrevComp
 struct AnimComp *NextSeq;
 struct AnimComp *PrevSeq;
 WORD (*Animcroutine)();
 WORD XTrans;
 WORD YTrans;
 struct AnimOb *HeadOb;
 struct Bob *AnimBob;
};
```

Descriviamo ora i campi di queste strutture:

-*Flags*, per ora non utilizzabile dall'utente contiene dei flag che in versioni future del S. O. determinaranno il comportamento del componente di animazione;

-*Timer e TimeSet*, sono i famosi temporizzatori che servono a gestire le animazioni; "TimeSet" viene caricato con il valore che funge da "ritardo". Tale valore viene copiato dal S. O. in "Timer" quando inizializzate l'oggetto d'animazione e decrementato, sempre automaticamente, ogni qual volta chiamate la funzione "Animate". Quando Timer va a zero il sistema cambia la componente d'animazione con la prossima componente puntata da NextSeq. La velocitàdel temporizzatore è misurata in frames al secondo, quindi, ad esempio, se in uno schermo PAL (che viene aggiornato 50 volte al secondo) voi inserite come valore 50 il sistema cicleràla vostra animazione ad 1



Corso di lameraggio a puntate: prendete la vostra animgif preferita...

...convertite tutto in RAW con l'Art-Pro...



frame per secondo, con 25 ci saranno due fotogrammi al secondo, con 10 5 e con 1 50 (se il blitter ce la fa, altrimenti la vostra animazione verràautomaticamente rallentata!).

-*NextComp e PrevComp* puntano alla successiva ed alla precedente componente di animazione. La lista delle conponenti di animazioni èdoppia per permettere al S. O. e alle routine scritte da noi di accedere ad ogni componente dell'oggetto animato. L'ordine di inserimento in questa lista riflette anche su quello di stampa, infatti le ULTIME liste inserite sono le prime ad essere stampate! Come ultima cosa dovete sapere che questa lista non deve essere resa circolare, altrimenti quando l'oggetto verràinizializzato vi si bloccheràil programma (non la macchina però!).

-*NextSeq e PrevSeq* puntano rispettivamente alla successiva e precedente componente d'animazione che compone i fotogrammi della vostra animazione. A differenza di NextComp e PrevComp queste liste possono essere circolari. Nel caso non lo fossero l'animazione, una volta terminata, si arresta, altrimenti cicla indefinitamente (cioèva in "loop").

-*(AnimCRoutine)()* punta alla vostra routine che gestisce il componente di animazione. A questa routine viene passato l'indirizzo del conponente di animazione a cui viene associata. Il limite delle cose che potete fare con questa routine èlasciato solo alla vostra fantasia, infatti partendo da un singolo componente di animazione potete avere accesso a tutto l'oggetto di animazione. Se comunque non volete usare nessuna routine speciale impostate questo valore a NULL;

-*XTrans e YTrans* sono le coordinare del componente di animazione calcolate rispetto all'origine dell'oggetto di animazione; ad esempio se XTrans vale 100 e YTrans 200 e le coordinate di origine dell'oggetto sono 10 (x), 20 (y), allora il bob avràcome origine il punto di coordinate 110,220.

-*HeadOb* punta alla struttura AnimOb che definisce l'oggetto di animazione.

-*AnimBob* punta alla struttura Bob della componente di animazione.

Come si inizializza correttamente una struttura AnimComp? 1) la si alloca in memoria (ovvio!); 2) si crea il bob; 3) alla variabile "Flags" DELLA STRUTTURA BOB si assegna il valore "BOBISCOMP" 3) la variabile "BobComp" DELLA STRUTTURA BOB DEVE puntare alla struttura AnimComp appena allocata; 4) inizializzate tutti i valori della struttura AnimComp (compresi HeadOb e AnimBob); 5)agganciate la struttura AnimComp alla lista doppia dei componenti di animazione del vostro oggetto d'animazione.

Come si crea una animazione? 1) per ogni fotogramma dovete creare un bob; 2) ad ogni bob si associa una componente di animazione (quindi allocatela, inizializzatela e aggiustate i dati sulla struttura Bob); 3) collegate le componenti di animazione utilizzando i campi NextSeq e PrevSeq secondo l'ordine dei fotogrammi (notate che ad ogni sequenza di animazione puòvenire associato un diverso temporizzatore); 4) collegate UNA SOLA componente della lista alla lista dei componenti di animazione (di solito si collega la testa, da dove inizia l'animazione, ma nessuno vi vieta, appunto, di partire da un qualsiasi elemento della lista).

Una volta assemblati nella giusta sequenza tutti i componenti d'animazione dovremo definire l'oggetto d'animazione vero e proprio. Non c'équasi nulla da dire di particolarmente interessante, quindi presentiamo subito la sua struttura in C:

```
struct AnimOb {
 struct AnimOb *NextOb, *PrevOb;
 LONG Clock;
 WORD AnOldY, AnOldX;
 WORD AnY, AnX;
 WORD YVel, XVel;
 WORD XAccel, YAccel,
 WORD RingXTrans, RingYTrans;
 WORD (AnimCRoutine)();
 struct AnimComp *HeadComp;
 AUserStuff AUserExt;
};
```

Esaminiamo i campi:

- *NextOb, PrevOb* puntano, rispettivamente, al prossimo ed al precedente oggetto d'animazione della lista; tali campi sono gestiti dal S. O.

-*Clock* contiene il numero di chamate alla funzione "Animate" a partire dalla ceazione dell'oggetto;

-*AnX, AnY*, contengono le coordinate di origine dell'oggetto, mentre *AnOldX e AnOldY* contengono le coordinate dell'ultimo spostamento fatto. Piccola nota: la risoluzione delle coordinate sia degli oggetti di animazione che dei suoi componenti non viene misurata in pixel; infatti nella WORD delle coordinate i primi sei bit rappresentano la parte decimale della coordinata in pixel, i restanti bit corrispondono alla coordinata misurata in pixel; cioèserve ad ottenere una maggiore precisione nello spostare l'oggetto; in pratica per spostare di un pixel il nostro oggetto dovremo moltiplicare la nostra coordinata per 64 = 2^6 oppure "shiftare" il valore della coordinata di 6 bit (coordinata<<6);

-*XVel, YVel*sono le velocitàin direzione X e Y iniziali del nostro oggetto (XVel>0 muove l'oggetto verso destra, <0 verso sinistra; YVel>0 muove l'oggetto verso il basso, <0 verso l'alto).

-*XAccel, YAccel* rappresentano le accelerazioni del nostro oggetto.

-*RingXTrans e RingYTrans* rappresentano un offset nella posizione di riferimento dell'oggetto d'animazione (in pratica tutti quei bob con flag settato a RINGTRIGGER verranno disegnati non rispetto alle coordinate AnX e AnY dell'oggetto di animazione, rispetto a questi valori).

-*(*AnimORoutine)()* punta ad una speciale routine che gestisce il comportamento dell'oggetto d'animazione. Come per la struttura AnimComp anche questo canpo puòpuntare a NULL;

-*HeadComp* punta alla testa della lista dei componenti d'animazione.

-*AUserExt* èun campo "personalizzabile" nel senso che puòsia contenere un valore sia puntare ad altre strutture dati che possono servirvi...

A questo punto sappiamo creare oggetti d'animazione. Per visualizzarli sullo schermo esistono diverse routine. *void AddAnimOb(struct AnimOb* oggetto, struct AnimOb** lista, struct RastPort *rp)* aggiunge un oggetto di animazione alla

lista GEL puntata dalla struttura "rp"; "oggetto" punta alla struttura AnimOb che definisce il vostro oggetto d'animazione; "lista" punta ad una lista di puntatori di oggetti d'animazione (non spaventatevi in pratica è un vettore di puntatori come vedrete nell'esempio); "rp" punta alla struttura RastPort che conterràil vostro oggetto. Questa struttura oltre che creare l'oggetto inizializza alcuni i campi delle struttre in modo corretto. Per animare un oggetto dovete utilizzare invece la funzione *void Animate(struct AnimOb ** lista, struct RastPort *rp)*, dove "lista" è la lista di puntatori di oggetti d'animazione; "rp" oramai dovreste aver capito cosé!-). Questa funzione si preoccupa di aggiornare i fotogrammi d'animazione e di chamare le routine speciali scritte da noi, oltre che aggiornare le coordinate dell'oggetto d'animazione (se infatti voi inizializzate il vostro oggetto con una velocitàe/o accelerazione diversa da zero esso verràspostato automaticamente dalla funzione animate). Per stampare l'oggetto dovrete chiamare la funzione DrawGList, che abbiamo abbondantemente trattato qualche lezione fa. Esistono inoltre altre due funzioni di supporto, e sono *BOOL GetGBuffers(struct AnimOb *oggetto, struct RastPort *rp, BOOL dbuffer)* e *void FreeGBuffers (struct AnimOb *oggetto, struct RastPort *rp, BOOL dbuffer)*. La prima alloca per noi i buffer per BorderLine, CollisionMask, SaveBuffer, ImageShadow e DBuffer delle strutture VSprite e Bob; alloca anche memoria per BufBuffer della struttura DBufPacket se "dbuffer" vale "TRUE". Questa funzione èmolto utile in quanto svolge per noi gran parte del lavoro che eravamo costretti a fare "a mano" nei precedenti programmi. Questa funzione restituisce TRUE nel caso in cui tutti i buffer sono stati allocati con successo, altrimenti restituisce FALSE. Ovviamente FreeGbuffers dealloca la memoria per le stesse strutture allocate da GetGBuffers.

Ora, per concludere vi invitiamo a dare un'occhiata al programma, che crea una "boing ball" animata e rimbalzante, mentre nella prossima lezione inizieremo a creare qualche "oggettillo" un po piùcomplesso...



```
//**********************************************************************
//
//        Programma per visualizzare un oggetto d'animazione
//                  da uno schermo di Intuition
//
//**********************************************************************

#include <exec/exec.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <graphics/gfxmacros.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/gels.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

#include "gestgel.h"
#include "definizioni.h"

extern struct IntuitionBase* intuitionbase;
extern struct GfxBase*       gfxbase;

// Questa struttura servira' ad allocare in chip ram i frames d'animazione

struct Immagine
  {
   WORD  *dati;          // Puntatore ai dati in memoria
   ULONG dimensione; // Grandezza in byte dell'immagine
  };

struct Immagine *bobframes[N_FRAMES];

//
//  Definiamo qui le routines che utilizzeremo; (serve qualche commento? :-)
//

int    FileLoadRGB4(char *,struct ViewPort *);           // Palette colori
caricata da disco
struct Immagine *FileToChip(char *);                     // immagine da disco
caricata in chip ram
void   KillChip(struct Immagine *);                      // dealloca immagine
da chip ram
int    AllocaFrames  (char **,struct Immagine **,ULONG); // Alloca una serie
di innagini
void   DeallocaFrames(struct Immagine **,ULONG);         // Dealloca una
serie di innagini
struct AnimComp *CreaAnim(struct Immagine **,struct CompAppo *,ULONG);
void LiberaAnim(struct AnimComp *);

// **************************************************************
//              Ladies and gentlemen ... the MAIN !
// **************************************************************

int main()
{
 struct Screen   *schermo      = NULL;
 struct Window   *finestra     = NULL;
 struct IntuiMessage *messaggio= NULL;
 struct AnimComp *pallacomp    = NULL;
 struct AnimOb   pallaobj      =
         {NULL,NULL,0,0,0,20<<6,100<<6,200,200,30,0,0,0,NULL,NULL,0};
```

I listati completi sono presenti sul CD-ROM

Ventiduesima e ventitreesima puntata della nostra rassegna Web di software house Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet (XXII - XXIII)

di **Marco Milano**

Il nostro viaggio nella rete alla ricerca dei migliori siti di software house Amiga prosegue mentre in quel di Empoli si svolge l'evento dell'anno per la comunità Amiga italiana (e non solo), dal quale verranno probabilmente novità sull'evoluzione della nostra piattaforma ma soprattutto un nuovo entusiasmo nel vedere come Amiga resista all'avanzare del tempo anche nelle condizioni attuali. Come detto molte altre volte, buona parte del merito lo hanno gli utenti, spesso persone del livello di conoscenza informatica nettamente superiore all'utente medio di PC, ma molto merito l'hanno proprio le software house tra le quali stiamo viaggiando in queste puntate. Infine, un po' di merito lo abbiamo anche noi di EAR, che invece di chiudere la rivista e veleggiare verso i lucrosi lidi Windows continuiamo a realizzare questo ormai unico punto di riferimento Amiga nelle edicole e nelle vostre case.

Novità e un grande, rinnovato entusiasmo per il futuro di Amiga provengono da Pianeta Amiga, di cui avrete già letto tutti i particolari sulla nostra rivista, mentre noi, continuando il nostro viaggio nella rete, registriamo altre novità oltre la fiera di Empoli: nuovi programmi di produttività ed IRC in arrivo dalla Vaporware, una nuova scheda multiseriale dalla SoftWare Hut, la costante presenza della VillageTronic alle fiere informatiche in Germania con le sue schede Ariadne II (ethernet) e Picasso IV, gli annunci di nuove macchine basate su processori Intel che potranno far girare il software Amiga, le indiscrezioni sul supporto per i vecchi Amiga da parte del nuovo AmigaOS 3.5, ed anche nel campo ludico ci sono buone notizie come il CD-ROM "Amiga Classix" della Epic grazie al quale potremo giocare da un solo comodo supporto argentato ben 300 tra i vecchi cari giochi che hanno fatto la storia di Amiga.

Infine, una chicca per tutti i possessori dell'ormai obsoleto CDTV: il gruppo di utenti Amiga "A. M. I. G. A. " ha ricevuto una licenza ufficiale per cui potrà produrre EPROM per eseguire upgrade hardware del sistema operativo del CDTV.

Ma è giunto come sempre il momento di passare alla nostra navigata mensile tra i siti delle software house Amiga.

National Amiga (http://209.167.144.59)

Cominciamo con un rivenditore Amiga fornitissimo, che offre anche assistenza tecnica, pezzi di ricambio, acquisto e vendita parti e schede Amiga usate, e si trova in Canada.

Il catalogo è eccezionalmente ricco, con centinaia di prodotti, e presenta delle caratteristiche innovative rispetto ai soliti cataloghi on-line: è possibile selezionare la valuta in cui appariranno i prezzi, tra decine di valute di tutti i principali paesi del mondo, Italia compresa. » così possibile sapere immediatamente quanto il prodotto viene a costare nella propria valuta (almeno sino all'introduzione definitiva dell'Euro...), con l'immediato calcolo al cambio attuale.

I prezzi sono onestissimi, e c'é veramente di tutto: dai masterizzatori per Amiga ai chip custom di ricambio, dai computer Amiga completi ai monitor, dal software Amiga su CD-ROM alle schede di rete, dai case tower al software grafico, alle utility come DirOpus, ai programmi di produttività nuovi e usati, dalle schede SCSI a moltissimi giochi.

Il sito è ricco, graficamente ben fatto, centinaia di sottopagine, un buon uso delle frame, indici laterali abbelliti da simpatiche icone cliccabili, solo la pagina centrale è di concezione obsoleta, con molti "HR".

» possibile ordinare non solo via e-mail, ma anche direttamente dal web tramite un ottimo Form molto completo. Sono accettati ordini internazionali anche dal nostro paese, con spedizioni tramite Ups (molto ben fatta la tabella con tutte le opzioni di spedizione disponibili ed il confronto di velocità e costi). » possibile utilizzare carte di credito VISA o MasterCard.

Ulteriore "chicca" di questo sito è l'immensa massa di informazioni tecniche disponibili: ci sono centinaia di pagine di testo con informazioni preziosissime a disposizione di tutti (in Inglese). Volete sapere come si settano i jumper di una vecchia scheda acceleratrice A2630, come si installa un Agnus da 1Mb in un A500, o la disposizione dei pin in un monitor 1084S? Tutte queste informazioni sono presenti in questo eccellente sito, di sicura utilità per tutti gli amighisti.

Infine, c'é una "web-cam" che ci mostra su Internet cosa accade nel negozio laggiù in Canada con update ogni 5 minuti.

Se volete acquistare qualcosa per il vostro Amiga e non riuscite a trovarlo dalle nostre parti, basta riempire il Form presente in questo sito, e l'Ups vi porterà tutto a casa in 3 giorni!

Neather Realm Software (http://www.neather.com)

Nonostante la presenza di "odiati prodotti per Windows", la Nether Realm Software si dedica principalmente all'Amiga, per il quale presenta un prodotto molto interessante nel campo della produttività: "International Flow Charter". Si tratta di un programma per realizzare diagrammi di flusso in modo rapido ed efficiente con Amiga, anche su pagine multiple, dotato di preview, 21 Font, forme ANSI, 40 forme standard, possibilità di esportazione/importazione verso altri programmi e supporto grafica in formato IFF.

I requisiti di sistema sono: Amiga con 1 Mbyte di Chip Ram ed almeno un altro mezzo mega di RAM, drive floppy, Workbench dalla versione 1.3 in su. Il programma può essere installato su disco rigido ed acquistato via e-mail: vi verrà spedito in formato compresso come Attachment ad una e-mail. Il prezzo è di

soli 10 dollari se l'acuisto viene effettuato in forma elettronica!
Altri prodotti per la nostra macchina sono: NRS Publisher Fonts, Volumi I e II, una collezione in due volumi di Font PostScript divisa in tre sezioni: Serif, San Serif e Script. I Font sono professionali e dedicati al desktop publishing. Viene fornito anche un libro con le riproduzioni su carta di tutti i Font in dimensioni 24, 18 e 12 punti, cosa utilissima al professionista che può valutare direttamente da una stampa cartacea come appariranno i Font che intende utilizzare, senza sprecare tempo e carta in lunghissime prove. L'installazione su HD di questi Font è resa facile da un'utility dedicata.
I requisiti minimi sono: Amiga dotato di un floppy drive e Workbench 1.3 o superiore. Il prezzo per ciascuno dei due volumi è di 29.95 dollari (circa 50.000 lire). La NRS propone anche un libro vero e proprio, dal titolo di "NRS Development Book for Blitz Basic". Si tratta ovviamente di una guida in inglese al linguaggio "Blitz Basic", che spazia dalle informazioni per il novizio alle tecniche avanzate di programmazione per il professionista.
Infine, "GG the Bumble Bee" è un programma di genere "educational" il cui sviluppo iniziò nel lontano 1990, fu poi interrotto ma ora, "siccome il numero di utenti di A1200 è aumentato" (é bello sentire queste frasi) alla NRS stanno seriamente pensando di terminarlo e rilasciarlo. C'é anche una inchiesta con Form on-line per sapere quali caratteristiche vorremmo vedere implementate in questo nuovo programma, e quanto siamo interessati a quelle già presenti.
Il programma, dedicato alle abilità mnemoniche e matematiche dei bambini, sarà disponibile in inglese e tedesco, ma altre lingue sono in cantiere, dunque potete votare per l'implementazione dell'italiano!
I requisiti minimi per questo programma saranno un Amiga AGA con 2 Mbyte di Chip Ram, un drive floppy, Workbench 3.0 o superiore, mentre il prezzo si aggirerà sui 30/35 dollari.
Il sito ha un aspetto originale, è ben fatto, ci sono molte cosette tecnologiche come ticker a scorrimento, la grafica è ben realizzata con accostamenti di colore esteticamente validi, loghi belli e grandi, ma le sottopagine sono strutturate in modo obsoleto.

NEO Software (http://www.neo.at)

Questo sito graficamente supera tutto quello che abbiamo visto in questa puntata, ed i gran lunga. Sfondo nero stellato, decine di immagini coloratissime, eccellenti loghi, programmzione di alto livello, originalità e bellezza nel design "spaziale" delle pagine e nella disposizione delle icone cliccabili... ma la cosa non ci sorprende, visto che si tratta di una software house dedicata ai videogiochi, una delle poche rimaste che tratta ancora Amiga accanto ai CD-ROM per PC.
I giochi realizzati da questa benemerita software house per il nostro beniamino sono molti: "Fightin'Spirit" (un beat-em-up in due versioni, Amiga normale e AGA su CD-ROM), "Spherical Worlds" (un puzzle-azione sempre nelle due versioni normale e su CD per Amiga AGA), l'eccellente "Black Viper" (uno shoot-em-up motociclistico, sempre nelle due versioni), "Cedric"

Molto ben fatto questo sito canadese, ma la cosa incredibile è la quantità di software e hardware Amiga in vendita nel negozio virtuale: c'é veramente tutto, e può arrivare in Italia in soli 3 giorni!

L'elegante sito della NRS è dedicato ad alcuni prodotti di produttività per Amiga, collezioni di Font professionali e libri. Torneremo in un'altra occasione...

Questo è un sito "veramente bello"! Grafica e impaginazione sono decisamente superiori. La NEO si dedica ai videogiochi, con eccellenti versioni per Amiga AGA su CD-ROM!!

Sito strano ed inquietante, dai colori orribili, è dedicato alla musica Techno, proponendo un CD-ROM annuale veramente ben fatto e multipiattaforma. Gli autori odiano il monopolio Microsoft!!

Un vero campione della nostra rassegna: il sito NewTek è splendido, elegante, originale, graficamente eccellente, stilisticamente perfetto... Ma ce lo aspettavamo!



(un'avventura di azione, sempre due versioni), "Whalés Voyage II" (avventura/simulazione economica fantascientifica, nelle versioni Amiga "liscio" e PC CD-ROM), ed infine "The Clue", straordinaria avventura nel mondo dei ladri, rilasciata in versione PC CD-ROM, Amiga standard, Amiga AGA e CD-32.
Quest'ultimo gioco dispone anche di un "mission disk", anche questo correttamente realizzato sia per PC che per il nostro Amiga.
Non possiamo che complimentarci con una software house che produce in parti uguali giochi solo per Amiga, giochi solo per PC, e giochi per ambedue le piattaforme, e che si dedica sempre a versioni più avanzate, su CD, per gli Amiga AGA.
Facessero tutti così!

NONAME (http://www.noname.fr/village/bartechno/tdb98.html)

Ecco un sito "strano" (come diceva il mitico Verdone...), o meglio una sezione di un sito Techno francese ed in francese, ma dotato anche di versione inglese, che si presenta con un misterioso sfondo nero, un logo rossastro e testi di un inquietante arancione. Il sito principale (che in realtà è a sua volta una sezione di un sito, "noname.fr", dedicato alla metafora di un villaggio virtuale, con strade, negozi e... sedi di partito!) è un "TechnoPub" virtuale sempre molto inquietante, con disegnini orribili ma originalissimo, interfaccia inusuale ed alcune sottopagine, tra cui spicca quella dedicata ad un Forum sulla musica Techno. Formata di pochissime pagine, la sezione che interessa gli utenti Amiga è dedicata alla presentazione ed alla vendita di "Technodatabase 98", un CD-ROM esclusivamente dedicato al movimento Techno. L'intenzione è di realizzare un CD-ROM ogni anno, per aggiornare i patiti della musica Techno sulle novità annualmente. Il CD contiene moltissimi database di argomento Techno: una guida ai siti Web Techno, più di 200 MODuli, la sezione semi-ludica "Technovision", utility grafiche e musicali, programmi di disegno, immagini, demo ed animazioni, il tutto rigorosamente di argomento Techno. Gli autori di Technodatabase 98 sono fortemente contrari al monopolio Microsoft, dunque hanno realizzato tutto in HTML, e tra le piattaforme citate come appositamente supportate c'é il nostro amato Amiga. Il prezzo di TDB98 è di 37 dollari (poco più di 60.000 lire). Nella migliore tradizione della comunità virtuale, all'interno del pacchetto c'é un buono sconto del 50% applicabile a chi "raccomanda TDB agli amici" (ovvero invece di piratarlo ad un amico potete farglielo acquistare a metà prezzo, cosa non solo onesta ma doverosa, soprattutto in campo Amiga). L'acquisto è possibile purtroppo non direttamente via Internet, ma solo inviando un ordine postale internazionale. » comunque presente un modulo d'ordine da stampare ed inviare in Francia.

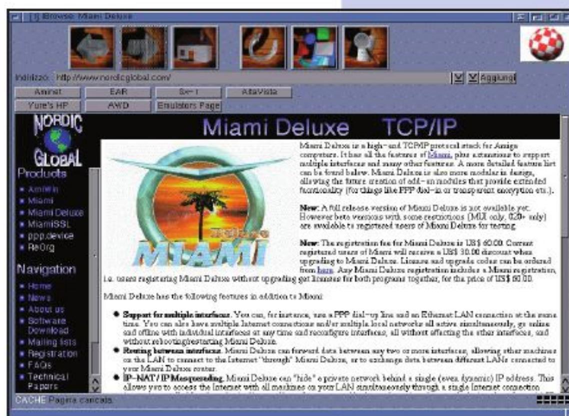
Newtek (http://www.newtek.com)

Ed ora un vero mostro sacro: la mitica Newtek, principale responsabile del successo di Amiga negli Stati Uniti.
Tutti sanno che la Newtek ha realizzato il "Video Toaster", scheda di editing video professionale inizialmente dedicata al solo mondo NTSC, ma il cui software, l'altrettanto mitico "Lightwave", è stato poi reso disponibile indipendentemente dall'hardware, divenendo un concorrente pericolosissimo per i programmi di grafica tridimensionale Amiga (Imagine, Real 3D ecc.). Lightwave è dunque a disposizione da tempo per gli amighisti di tutto il mondo, ma "purtroppo" è stato poi sviluppato (tra molte difficoltà per l'obsoleta architettura hardware) anche per PC e per varie workstation. Come sempre accade in questi casi, le versioni Windows sono divenute leader nelle vendite, relegando la versione Amiga in una nicchia. Dunque la visita a questo sito è anche un accertamento della situazione di tale versione, e dei progetti di sviluppo della casa americana che tanto del suo successo deve proprio all'Amiga.
Purtroppo la situazione non è delle migliori: visitando la sezione "Lightwave" si parla della nuova versione 5.6, disponibile per Windows 95, Windows NT, Power Macintosh, DEC Alpha, Silicon Graphics e Sun Microsystems. Tutto meno che Amiga. Ci mancava solo l'Atari ST e l'umiliazione era completa... Da chi ha

costruito il suo successo su Amiga non ce lo aspettavamo (anzi ce lo aspettavamo proprio, visto quello che hanno fatto quasi tutti, a cominciare dalla Electronic Arts).
Nella sezione "Toaster" le cose vanno invece meglio: vengono proposti il Toaster ed il Flyer (modulo di editing non lineare) per Amiga, anche in bundle con un Amiga 4000 Tower, e ci sono delle allettanti promozioni.
La versione di Lightwave venduta assieme al Toaster/Flyer è la 5.0, ultima realizzata per Amiga, che non viene più presentata separatamente ma solo assieme al Toaster. Consoliamoci pensando ai prezzi altissimi a cui vengono vendute le versioni per le altre piattaforme, ed al fatto che il nostro Amiga è talmente potente da poter dotarsi di scheda PowerPC e far girare la versione per Power Mac di Lightwave, probabilmente più velocemente di un vero Mac come sempre è accaduto nelle emulazioni delle macchine con la mela.
Il sito è, come si poteva immaginare, veramente splendido: grafica ultra-professionale, impaginazione elegante, design originalissimo e totalmente diverso dal "solito". Le originali soluzioni grafiche sono quanto di meglio si può trovare sul Web, e la ricchezza del sito si unisce alle animazioni ed ai contenuti per farne un vero campione della nostra rassegna.



I caldi colori del legno ci accolgono in questo sito tedesco strano ma utile a chi sa la lingua di Hermann Hesse.



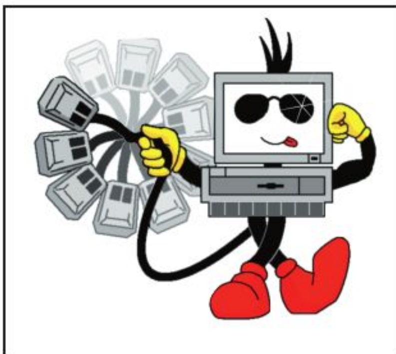
Graficament e quasi inesistente, tanto testo ma anche tanti prodotti Amiga sul sito della Nordic, che produce AmiWin e Miami e dispone di server sicuro per ordini con carta di credito.

Nightshift (http://www.nightshifts-web.com)

La Germania è certamente il paese a noi più vicino ad avere una forte tradizione Amiga, e con l'avvento dell'Euro sarà sempre più facile acquistare in terra teutonica. Ecco dunque il sito di un distributore di prodotti e servizi Amiga tedesco.
Il sito è molto elegante, lo sfondo "in legno", dai colori caldi ed accoglienti, è originale e piacevole, anche se i contenuti sono decisamente limitati.
Il sito sembra essere disponibile in tedesco ed inglese, invece cliccando sulla sezione inglese si viene rimandati ad una pagina che offre la possibilità di ordinare Scala Multimedia MM400 e null'altro... mah!
La sezione tedesca presenta prodotti e servizi realizzati su Amiga: la Nightshift realizza per i suoi clienti CD-ROM multiformato "ibridi" Amiga-Mac-PC, realizza presentazioni, video, chioschi interattivi su e con Amiga, rivende utility di sistema e software PD Amiga, insomma si dedica con passione alle realizzazioni possibili in campo multimediale con il nostro computer. La sezione PD è molto ben realizzata, presentando una selezione mensile dei migliori programmi Public Domain con esaurienti spiegazioni e commenti su ognuno (ovviamente in tedesco...).
In definitiva un sito inusuale, ma utile solo a chi conosce la lingua germanica, che vi troverà informazioni e commenti ben redatti.

Nordic Global (http://www.nordicglobal.com)

La Nordic Global è una software house molto attiva in campo Amiga. Produce e distribuisce infatti numerosi pacchetti di grande utilità, come AmiWin, Miami, Miami Deluxe, Miami SSL, ReOrg, con la politica dello shareware.
AmiWin è un software "X11R6", che permette di utilizzare il nostro Amiga come terminale "X Window System". Ciò significa poter far girare programmi come NetScape su una macchina Unix connessa all'Amiga, mostrando però l'interfaccia grafica su Amiga, oppure portare programmi X11 su AmiWin e farli girare direttamente su Amiga. AmiWin è Shareware, può sfruttare le migliorie di MUI ed è giunto alla versione 2.23.



Miami è uno stack TCP/IP per l'accesso a Internet tramite Modem, ISDN, o per utilizzare reti Ethernet/Arcnet. Il programma è molto intelligente, risparmiandoci molto del lavoro usualmente connesso ad una...connessione Internet. » inoltre pienamente compatibile con AmiTCP/IP.
Anche Miami, ora alla versione 3.0d, è Shareware ed la registrazione costa 35 dollari.
In fase di realizzazione c'é anche un porting di Miami su PowerPC, utilizzando la scheda Cyberstorm della Phase5.
Miami Deluxe è invece la versione high-end dello stack TCP/IP per Amiga, dotato di funzioni aggiuntive come il supporto di interfacce multiple, moduli aggiuntivi e future estensioni per "IP masquerading", "PPP dial-in" ecc. Questa versione gira solo con la MUI ed un processore 68020 o superiore, ed è ancora in fase di test. Costerà 60 dollari.
MiamiSSL è un programma che permette ai Web Browser Amiga di accedere alle



Dal Canada un oriundo vichingo amighista di ferro gestisce un sito originale ed una software house attiva in campo Amiga. Ancora in costruzione ma decisamente interessante.

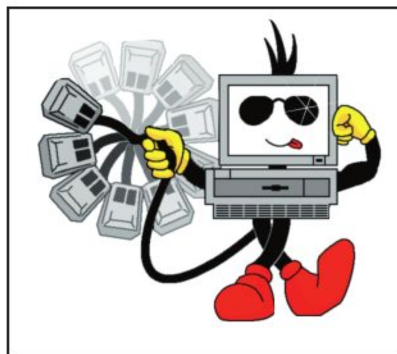
URL per trasmettere dati sensibili (ad esempio numeri di carta di credito) in forma crittata. Al momento è supportato da VoyagerNG ed Ibrowse, ma la lista degli interessati a questo sistema per server sicuri è in aumento. Infine, "ReOrg" è un ottimizzatore per floppy e dischi rigidi, capace di velocizzare l'accesso riorganizzando i dati su tali unità. Supporta i FileSystem OFS, FFS, DC-FFS (DOS\0-DOS\5) e loro variazioni MultiUser. Si tratta di un programma vecchio (versione 3.11) ma che fa bene il suo lavoro, costa solo 10 dollari di registrazione e non viene più sviluppato sinché non ci sarà un File System nuovo non compatibile con ReOrg. Il sito è graficamente povero, le pagine sono quasi interamente testuali e senza sfondi, c'é solo qualche logo qua e là. Ma ci sono molte sezioni, tra cui News, Links, FAQs, Miling List ecc., tra le quali si naviga comodamente essendo presenti delle Frame molto ben organizzate con comodi indici laterali multipli per sezioni e sottosezioni. Essendo i prodotti presentati sotto la forma Shareware è ovviamente presente una sezione di Download che permette di scaricare direttamente sul proprio Amiga tutti i prodotti sia via Web che tramite il più veloce FTP. La parte più utile è la sezione di registrazione dello Shareware tramite server "sicuro", che permette di ottenere in tempo reale le chiavi di sblocco dei programmi pagando con carta di credito Visa, MasterCard, Diners, American Express o Discover /Novus.

Northern Light Computing (http://www.telusplanet.net/public/viking2)

"Nonostante questo sito sia per tutti, è principalmente basato su Amiga e la sua comunità". Queste le incoraggianti parole che si presentano al visitatore di questo originale e ricco sito. La grafica non è elegantissima ma è molto originale, basata su temi nordici (vichinghi, Drakkar, elmi, spade e bandiere scandinave). Il sito dispone di indici laterali decisamente grandi e comodi da usare, le sezioni sono molte e comprendono anche argomenti non informatici, come fumetti, teatro e opinioni. Ma come indicato dal testo introduttivo e dalla grafica boreale, ci troviamo di fronte ad un sito realizzato interamente su Amiga da un canadese dai genitori danesi/norvegesi, il cui interesse principale è Amiga. All'interno dell'originale sito troviamo la sezione principale dedicata alla Northern Light Computing, detta "NLC", software house canadese che si occupa di vendite per corrispondenza di materiale e software Amiga, e sviluppo di nuovi programmi ed hardware per il nostro beniamino.

Il prodotto di punta attualmente è "AQCVid", l'interfaccia hardware e software per utilizzare le "QuickCam" con Amiga. Come saprete si tratta di telecamere per Pc molto piccole, dedicate alla multimedialità e sinora non utilizzabili su Amiga.

Il sito al momento della nostra visita (11 Ottobre '98) è quasi tutto in ristrutturazione, le sezioni principali sono inaccessibili per lavori ma le premesse sono ottime. Dai "lavori in corso" uscirà certamente un sito rinnovato e molto, molto interessante per tutti gli amighisti, particolarmente per gli appassionati di grafica. Qui c'é gente che continua a sviluppare con passione prodotti Amiga, e vista la proverbiale tenacia vichinga possiamo stare tranquilli che non mollerà facilmente!



Conclusioni

La nostra doppia puntata termina così nell'atmosfera tecnologica ed inquietante di un pub Techno, ma la cosa oltre all'aria pesante della discoteca ci ricorda anche che Amiga è da sempre un leader in questo campo, con produzioni degne di essere incise su CD realizzate con solo il nostro chip audio "Paula", e questo sin dal 1985, quando i PC facevano solo "beep" (e gli amighisti più sfegatati potrebbero aggiungere che i loro utenti facevano solo "bee", visto che i PC si sono inizialmente diffusi tra una massa di fantozziani pecoroni aziendali, e questo è stato vero sino al successo di Windows e dei videogiochi su CD).

Ma bando alle polemiche, siamo ancora in atmosfera "Pianeta Amiga", vi salutiamo dunque con immutato orgoglio amighista, registrando la disponibilità per la nostra piattaforma di un altro oggetto del desiderio informatico sinora utilizzabile solo su altri computer come la QuickCam. Speriamo che la tendenza all'aumento dell'interesse non scemi, ed il nostro Amiga risalga la china verso nuove affermazioni nei campi ad esso più congeniali.

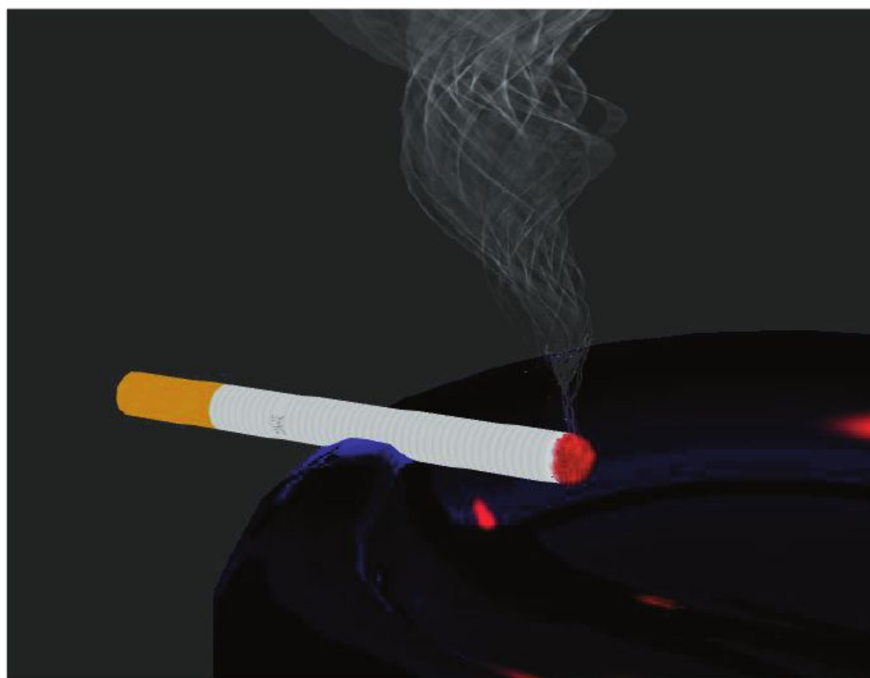
Salutiamo tutti gli amighisti e vi diamo appuntamento tra un mese con il nostro sempre eccitante viaggio nella rete.

Imagine Be-BOP

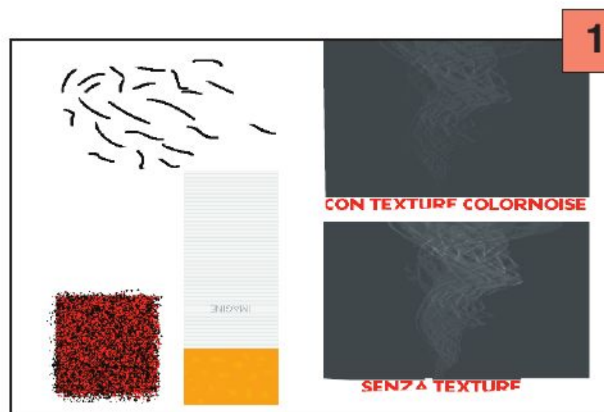
Andrea Favini

Rieccoci all'appuntamento mensile con Imagine. Questa volta andremo a preparare il materiale per un'animazione che realizzeremo il prossimo mese. Il soggetto scelto per questo bebop è un posacenere. Quello che però andremo ad animare sarà il fumo di una sigaretta. Anche questa volta, a supporto di Imagine, occorrerà usare PersonalPaint, sia per le mappature, sia per poter creare il fumo senza dovere ricorrere a tessiture matematiche, le quali penalizzerebbero molto, in fatto di tempi di rendering, chi non possiede un coprocessore matematico. Questa volta però, il fatto di non usare texture, non pregiudica una buona qualità dell'immagine finale, anzi il risultato è di tutto rispetto.



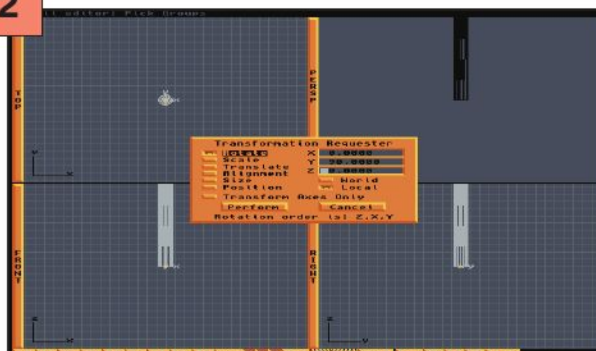


1



Per prima cosa dobbiamo disegnare, sia la mappatura della sigaretta (alta circa tre volte il diametro) e una sorta di profilo per il fumo. Per fare quest'ultimo, basta tracciare disordinatamente una serie di tratti curvi all'interno di un'area ovale. Entrambi vanno poi catturati come pennello e salvati. Stiamo solo attenti ad avere uno schermo a due colori, ed in particolare tratti neri su sfondo bianco, per quanto riguarda il profilo del fumo, altrimenti imagine potrebbe non convertirlo correttamente in oggetto. Suggeriamo comunque di non esagerare con il numero di tratti. Poi tramite ad esempio la funzione Spray, disegniamo una superficie rettangolare con colorazione granulare rossa e nera che servirà per la parte accesa della sigaretta.

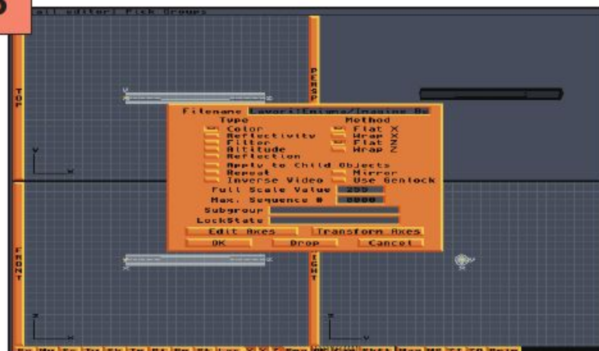
2



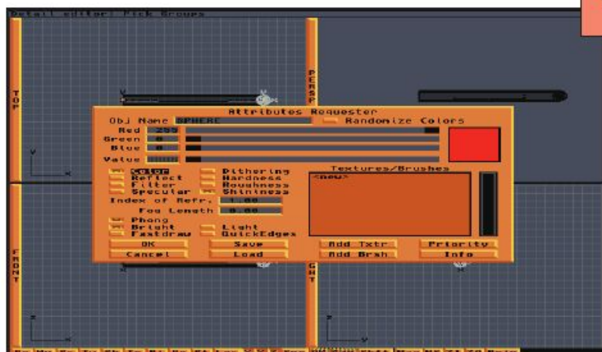
Dopo aver annotato le dimensioni in punti della mappatura, lanciamo Imagine e portiamoci nel "Detail Editor" e iniziamo con il costruire la sigaretta. Aggiungiamo una primitiva, un tubo, chiuso agli estremi ("Close Top" e "Close Bottom"). di raggio in punti pari a un sesto della larghezza della mappatura e di uguale altezza. Dobbiamo ora girarlo: premiamo "AmigaDestro T" e nel pannello che compare clicchiamo sul gadget corrispondente a Rotate e immettiamo -90 nella casella x dando poi Enter (se no Imagine non accetta il valore immesso). Clicchiamo poi su Perform.

Dobbiamo ora mappare la sigaretta. Per fare questo, con l'oggetto preso, selezioniamo attributes nel menu e nel pannello clicchiamo su "Add Brsh" (nelle versioni 4 e 5 Add e poi Brush). Andiamo a cercare l'immagine salvata e dare l'OK. I valori di Default fanno già al caso nostro, vogliamo mappare il colore (Color) e non dobbiamo fa altro che appoggiare la texture sull'oggetto (Flat). Diamo dunque l'OK.

3



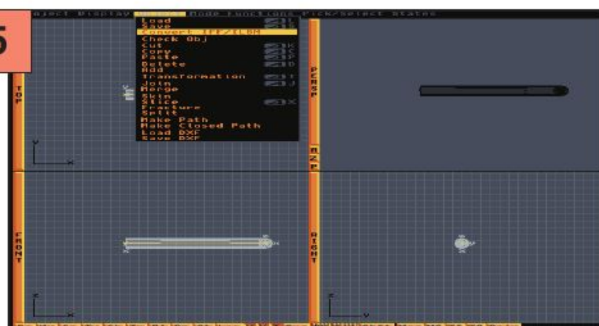
4



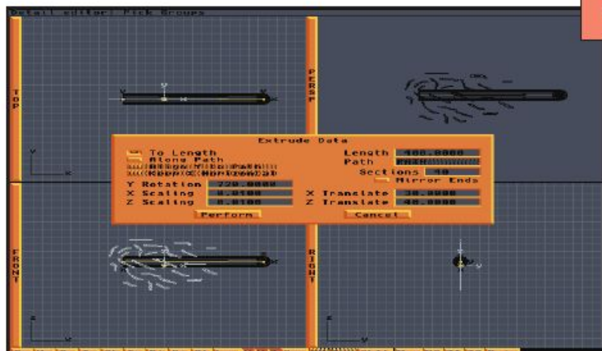
Aggiungiamo poi una piccola sfera con lo stesso raggio della sigaretta. Muoviamola con Mv fino a posizionarla in punta e richiamiamo il pannello degli attributi. Diamole un colore rosso pieno e andiamo a ripetere l'operazione di mappatura fatta prima, questa volta con il rettangolo rosso e nero. Per fare in modo che il rosso resti come luminoso, basta impostare a 255 il valore di Shininess e selezionare Bright (Valore di Brightness molto alto per la v5), infatti questa funzione rende i colori dell'oggetto indipendentemente dalle luci presenti nella scena.

Passiamo ora al fumo. Tramite la funzione "Convert IFF/ILBM" nel menu Object, convertiamo il profilo disegnato in un oggetto piano. Alla richiesta "Add faces to Object" rispondiamo Yes.

5



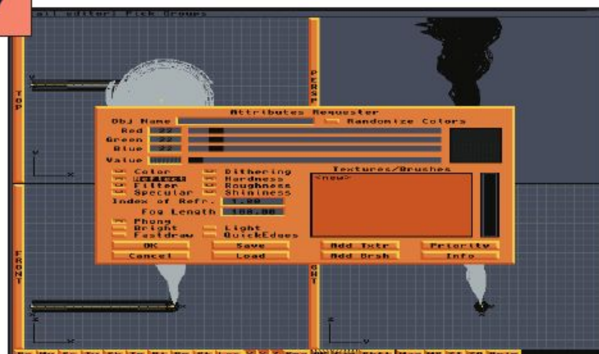
6



Prendiamo ora l'oggetto tramite "Pick select" nel menu Pick/select. Premiamo "AmigaDestro E" per richiamare il pannello delle funzioni di tipo Mold e Clicchiamo su Extrude. Qui l'unico valore d'obbligo è "To lenght" (anche se con un PATH ben fatto si poteva creare un effetto più realistico). Sostanzialmente i valori in figura vanno bene, anche se, nel caso di un profilo troppo complicato, il programma potrebbe rifiutarsi di eseguire l'operazione. L'importante è comunque impostare i valori di scaling quasi a zero, in quanto il fumo parte dalla punta della sigaretta. I valori di Translate sono opzionali, servono per dare un tocco in più di realismo, tocco che viene dato in maniera notevole dalla rotazione di 720 gradi (2 giri completi) intorno a Y: provare per credere. Diamo poi Perform e il gioco è fatto.

Portiamo poi la nostra colonna di fumo in verticale tramite una rotazione di 90 intorno all'asse X e mettiamola in posizione facendo coincidere la punta in basso con la cima della sigaretta. Passiamo ora a dargli gli attributi giusti. Il colore di default va bene (bianco), aumentiamo solo leggermente i valori di riflessione (22,22,22), Filter (10,10,10) e Shininess (20). Quello che poi darà l'effetto fumo è un valore molto elevato di "Fog Lenght" (almeno 100). Per chi volesse usare anche una texture, consigliamo la colmoiz.itx modificandola; in particolare si deve azzerare il valore di "Color Value Vary".

7



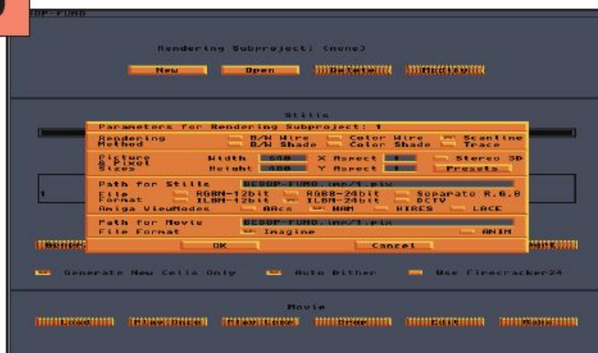
8



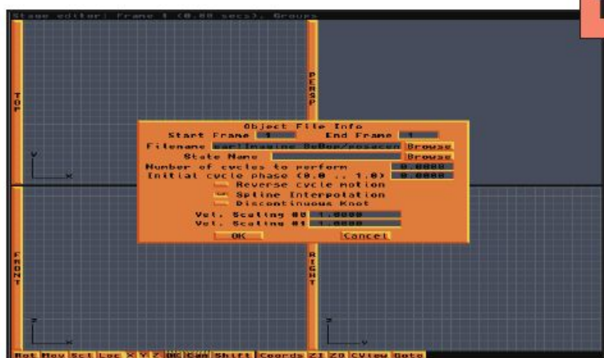
Dobbiamo ora definire un sottoprogetto per il rendering: click su New, immettiamo il nome e passiamo al complicato pannello di impostazione. Ricordiamo che Trace è il metodo più realistico ma anche il più lento, che non conviene usare un output RGB8 in quanto non è molto comune nei programmi di disegno e che le caselle di fianco ad "Amiga Viewmodes" servono solo per dire al programma come visualizzare le immagini generate.

Dobbiamo ora definire un sottoprogetto per il rendering: click su New, immettiamo il nome e passiamo al complicato pannello di impostazione. Ricordiamo che Trace è il metodo più realistico ma anche il più lento, che non conviene usare un output RGB8 in quanto non è molto comune nei programmi di disegno e che le caselle di fianco ad "Amiga Viewmodes" servono solo per dire al programma come visualizzare le immagini generate.

9



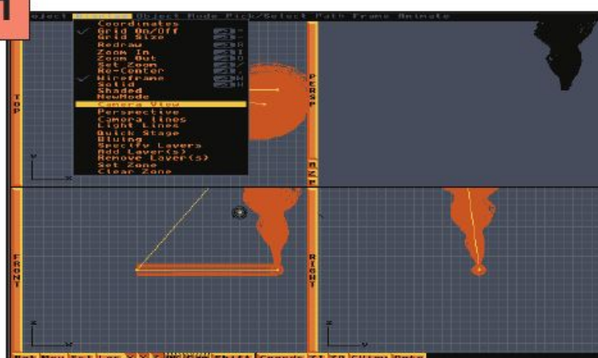
10



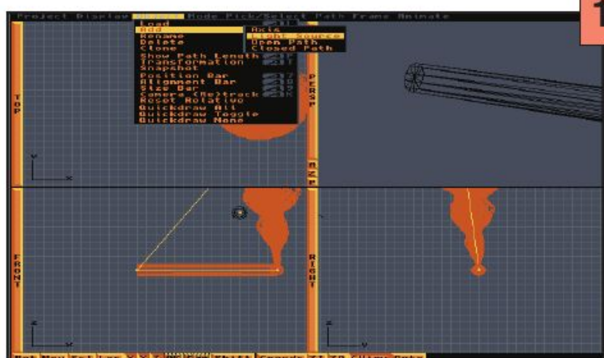
Portiamoci ora nello "Stage Editor". Nel menu Object andiamo a selezionare Load cercando gli oggetti salvati. Premiamo Enter alla richiesta del "Layer Number" il quale va bene a 0 e diamo l'OK nel pannello successivo. Al momento infatti, visto che dobbiamo generare un'immagine statica, non serve modificare nulla.

Ora, per avere una esatta idea di come apparirà il nostro rendering, scegliamo "Camera View" nel menu Diplay. Questo ci permetterà di avere nella finestra PERSP l'inquadratura della telecamera. Per poi posizionare quest'ultima in maniera più agevole è consigliabile attivare anche "Camera lines". Fatto questo, prendendo la telecamera, la muoviamo fino ad ottenere l'inquadratura ottimale, tramite Mov e Rot. E' possibile anche agire direttamente nella finestra PERSP attivando i gadget A, Z, P, ma a volte l'immagine viene riallineata molto diverso dalla posizione scelta.

11



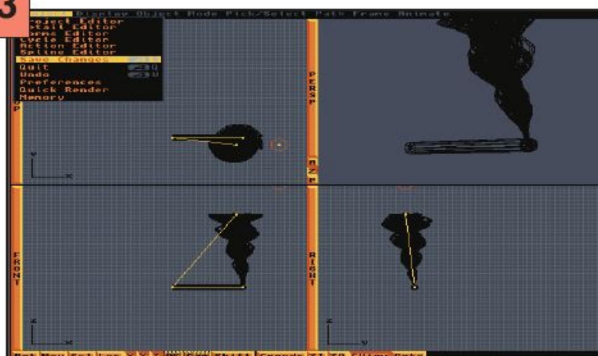
12



Aggiungiamo ora una fonte di luce locale in modo da dare un effetto soffuso. Non imposteremo invece, in questa sede, una luce d'ambiente. Andiamo dunque nel menu Object a cercare "Add/Light Source" e tramite la funzione Mov andiamo a posizionarla perpendicolarmente sopra la sigaretta e poco più in alto della telecamera.

Facciamo magari un quickrender in bassa qualità e risoluzione, giusto per vedere se la sigaretta è tutta illuminata, eventualmente poi spostando la sorgente di luce. Quando tutto è sistemato in maniera ottimale possiamo dare "save Changes" nel menu Project.

13



14



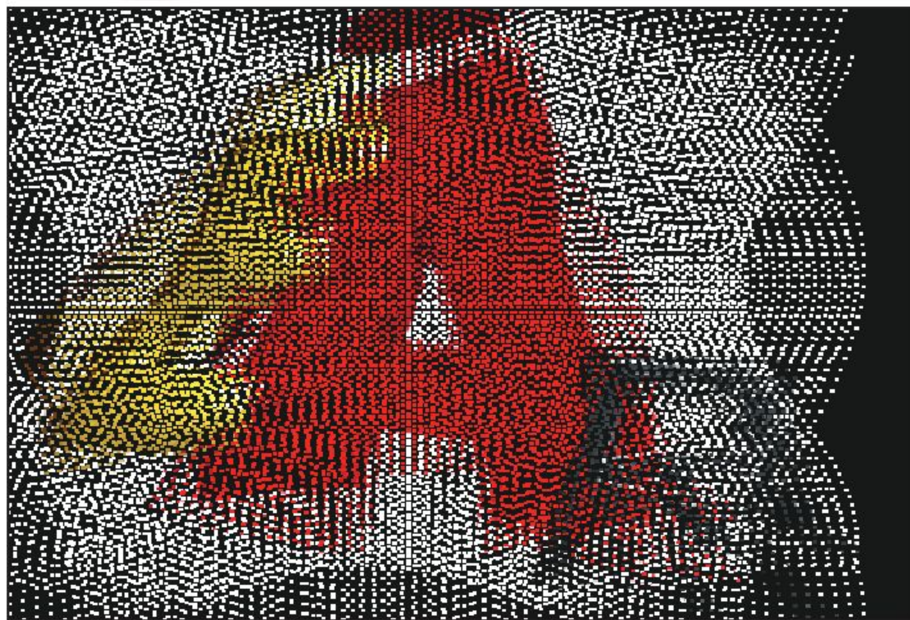
Ritorniamo nel "Project Editor" per renderizzare l'immagine. Per prima cosa clicchiamo sull'1 nel riquadro nella parte bassa il quale si evidenzia. Ricontrolliamo per sicurezza il Subproject tramite Modify; se questo bottone non è attivo significa che non è stato caricato il Subproject, ad esempio se avete realizzato il bebop in più sessioni di lavoro. Basta dunque cliccare su Load e ricaricarlo. Tutto quello che ci resta da fare è cliccare su Generate ed attendere. Una volta che l'immagine verrà generata, apparirà un asterisco sotto all'1. A quel punto cliccando su Show sarà possibile vedere il risultato.

BeBop X-DVE

di ***Andrea Favini***

Tra i programmi che vi abbiamo regalato spicca per fama e potenza X-DVE della ClassX. Come dice il nome stesso, eXtended Digital Video Effects generator, ci permette di generare effetti video complessi e di notevole impatto visivo. Proveremo questa volta a generare un logo animato. Faremo inoltre uso di un programma PersonalPaint, che ognuno dovrebbe avere, visti i vari regali di Battilana alle varie manifestazioni e i nostri, vedi la versione7.1 con l'abbonamento e la 6.4 nel CD n29. Consigliamo innanzitutto di utilizzare un numero di colori adeguato alla propria configurazione, cioè se non si dispone del chipset AGA o di una scheda RTG, non è consigliabile usare un'immagine con molti colori.



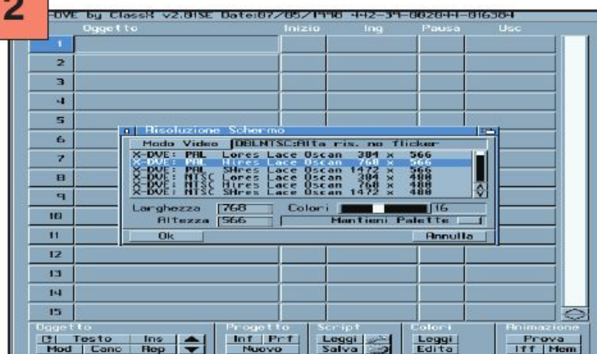


1



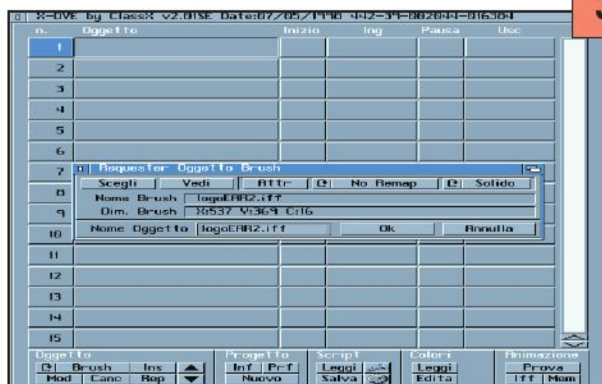
Per prima cosa disegnamo un bel logo. In questo caso abbiamo usato 16 colori. Oltre a salvare l'immagine, salviamo anche la Palette usata. Per farlo, con PPaint, andiamo nel menu Colori, e nel sottomenu Tavolozza selezioniamo Scrivi, diamo il nome e il percorso poi clicchiamo su Procedi.

2



Clicchiamo su nuovo nel riquadro Progetto. Selezioniamo un modo video a nostra scelta e diamo il numero di colori muovendo l'apposito slider. Dopo avere dato l'Ok, clicchiamo su Leggi nel riquadro Colori e andiamo a caricare la Palette salvata in precedenza.

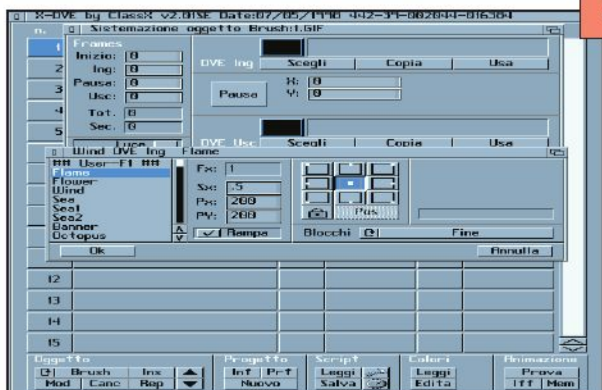
3



Nel riquadro Oggetto, clicchiamo sul bottone ciclico fino a far comparire Brush, poi click su Ins. Tramite scegli andiamo a cercare il logo salvato in precedenza. La voce NO REMAP è corretta, infatti con l'operazione precedente, andiamo ad utilizzare per la generazione dell'effetto, la stessa Palette usata per creare il logo.

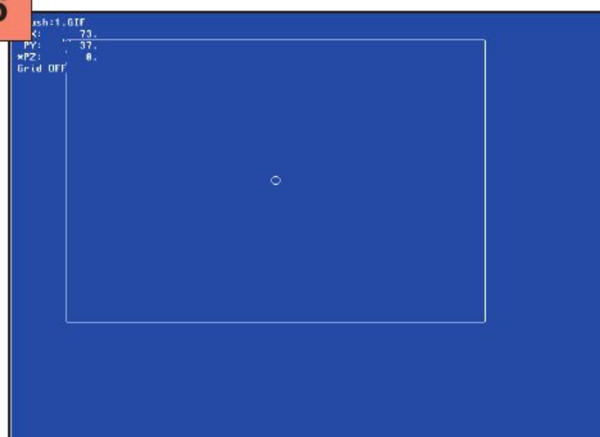
Cliccando nella parte destra della linea 1, otteniamo il pannello di gestione degli effetti. Tramite Scegli, nel pannello DVE Ing, andiamo a selzionare l'effetto d'ingresso e in particolare ne usiamo uno di tipo Wind.

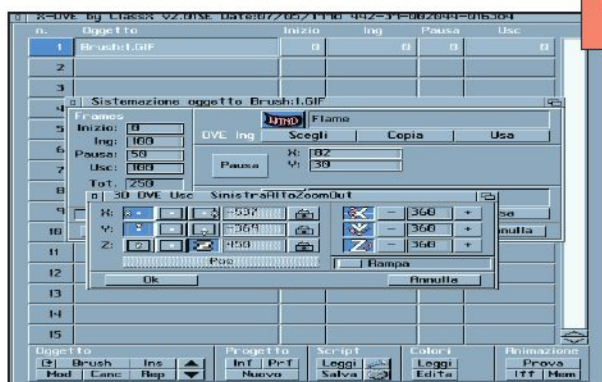




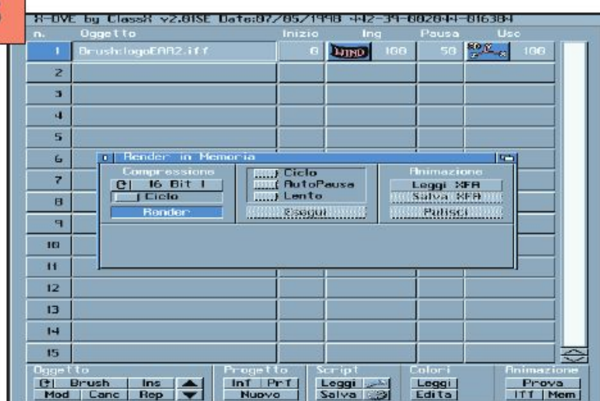
Il primo della lista, Flame, va più che bene. I rettangoli sulla destra rappresentano le direzioni d'ingresso dell'effetto. Cliccando sul rettangolo al centro il logo comincierà a formarsi già il posizione centrale. Il termine formarsi stà appunto ad indicare che il tipo di effetto scelto è un effetto particellare, in cui le particelle si muovono seguendo la logica dell'effetto scelto fino a formare il logo. Il pulsante ciclico in basso a destra serve a definire la dimensione delle particelle dell'effetto. A nostro parere più sono piccole, più l'effetto avrà un migliore impatto visivo.

Clicchiamo ora su Pausa. La Pausa è il periodo di tempo in cui l'oggetto rimane fermo sullo schermo senza che su di esso vengano applicati effetti. Dovrebbe ora comparire uno schermo blu con un rettangolo bianco il quale indica la posizione che manterrà l'oggetto durante la pausa. Muoviamolo con il muose e premiamo Esc. Alla richiesta "Confermi la nuova posizione?" diamo Ok. Nel pannello Frames vanno poi inseriti i valori relativi al numero di fotogrammi che dovranno essere impiegati. Inizio e Pausa sono fotogrammi in cui l'oggetto rimane fermo, Ing e Usc sono quelli che il programma impiegherà rispettivamente per gli effetti di ingresso e uscita.





Come effetto d'uscita scegliamo un 3D. I rettangoli con a fianco le tre coordinate rappresentano le direzioni d'uscita rispetto ai tre assi X, Y e Z. A seconda di come vengono selezionati nella barra del titolo della finestra apparirà il nome. Nel nostro caso è appunto SinistraAltoZoomOut. Nella parte destra invece troviamo gli angoli secondo cui va fatto ruotare l'oggetto sempre rispetto ai tre assi.



A questo punto è giunto il momento di generare l'effetto. Nel pannello animazione troviamo tre bottoni. Con Prova si può avere un preview in bianco dell'effetto, con Iff si generano i fotogrammi (utile nel caso di sistemi con poca RAM), mentre con Mem si fa il rendering in memoria. Noi andremo ad eseguire questo. Nel pannello compressione c'é un bottone ciclico che ne indica il tipo per l'animazione XFA (per i vari tipi rimandiamo alla pagina 9 del manuale HTML allegato nel CD). Nel riquadro centrale ci sono i parametri per la riproduzione e il pulsante Esegui per appunto vedere l'effetto, una volta generato. Clicchiamo dunque su Render e una volta terminato il processo possiamo salvare l'animazione con "Salva XFA". Per vederlo o clicchiamo su esegui, oppure utilizziamo XFAPlay presente nel cassetto Utilities. Per convertirla in formati classici (Anim5/7) consigliamo, sempre sotto le utilities, XFAUtil.

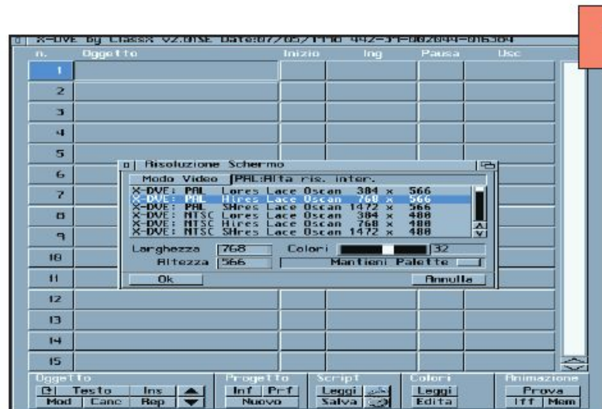
BeBop X-DVE

di Andrea Favini

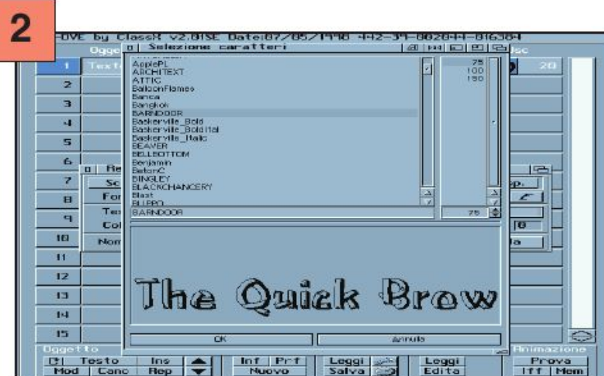
Benvenuti a questo secondo appuntamento con gli effetti video digitali. In questo tutorial andremo a generare un testo animato. Anche questa volta il lavoro sarà abbastanza semplice ma, nonostante il fatto che si tratti di un programma molto user-friendly, è sempre bene andare per gradi. Vedremo poi che con un pizzico di pazienza sarà possibile generare effetti sbalorditivi. Buttiamoci dunque nel lavoro.



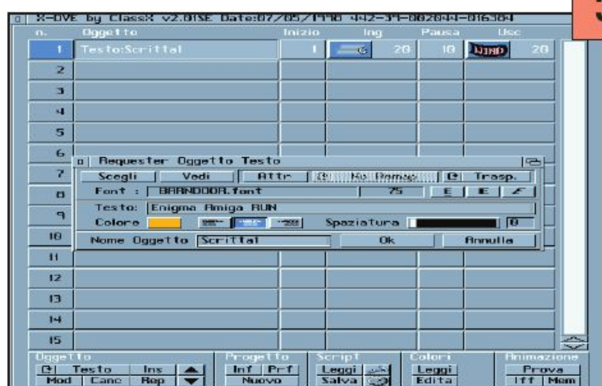




Per prima cosa dobbiamo impostare un progetto. Facciamo dunque click su Nuovo e nel pannello che compare immettiamo la modalità X-DVE a piacere ed il modo video che intendiamo utilizzare per la visualizzazione. Teniamo conto che se vogliamo poi utilizzare questi effetti per fare videotitolazione è bene utilizzare modi PAL o NTSC. Per questo bebop bastano due colori.



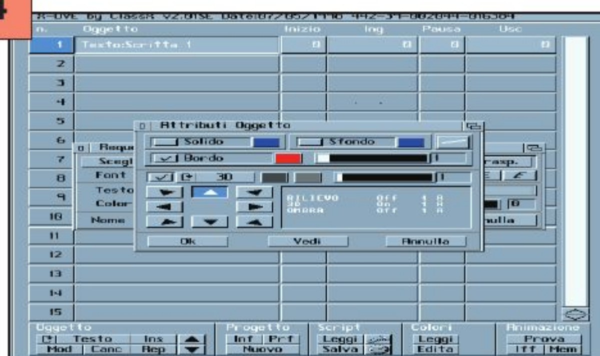
Inseriamo ora il nostro oggetto. Il pannello che ci serve è quello denominato Oggetto. Scegliamo il tipo testo tramite il gadget ciclico a sinistra e clicchiamo su Ins e poi su Scegli nel pannello che compare. A questo punto selezioniamo il carattere che più ci piace tramite il requester ASL.



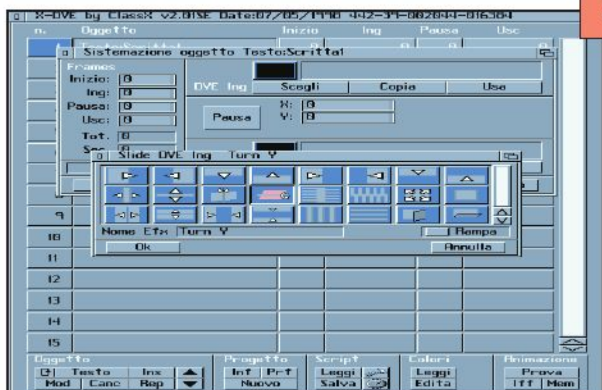
Ora nel gadget Testo inseriamo le parole che vogliamo animare tramite click sul riquardo Colore andiamo a scegliere l'eventuale nostro colore preferito. Se abbiamo scelto la modalità a due colori, per potere modificare quello assegnato basta cliccare su Edita nel pannello Colori. Diamo poi un nome a piacere all'oggetto.

Clicchiamo ora su Attr per modificare gli attributi dell'oggetto. Clicchiamo dunque sul gadget Bordo. Lo slider di fianco serve per definirne lo spessore. Tramite invece il rettangolo alla sinistra è possibile definirne il colore. Il bottone ciclico sotto serve per ruotare tra i tre effetti 3D, RILIEVO e OMBRA i quali possono coesistere. Diamo ad esempio un effetto 3D. I due riquadri a sinistra servono per definire i due colori che creeranno l'effetto, mentre lo slider serve per la profondità.

4



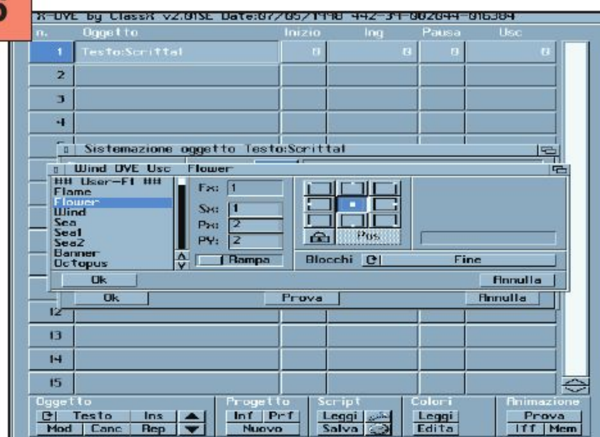
5



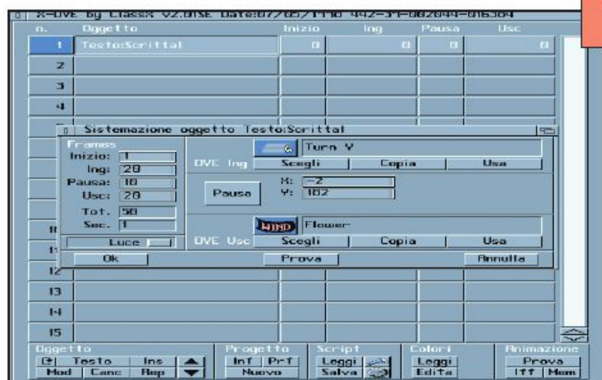
Dopo aver dato l'OK, clicchiamo nella parte destra della linea che identifica l'oggetto. Nel pannello che compare possiamo scegliere gli effetti di ingresso e uscita. Per farlo bisogna cliccare sul riquadro nero corrispondente ai due, cioè "DVE Ing" e "DVE Usc". Comparirà dunque un requester dove scegliere il tipo. Ad esempio possiamo usare un "Effetto Slide". A questo punto ognuno selezioni quello che più lo ispira.

Per quanto riguarda l'effetto di uscita possiamo ad esempio utilizzarne uno di tipo Wind. Anche qui la scelta è lasciata alla fantasia di ognuno di noi. I gadget alla destra servono per definire la direzione di uscita di cui ce ne sono nove predefinite, mentre cliccando sul lucchetto e poi su Pos è possibile personalizzarla. Per confermare la posizione nello schermo apposito basta premere Esc. Infine il bottone ciclico serve per definire la dimensione delle particelle in cui si decomporrà l'oggetto.

6



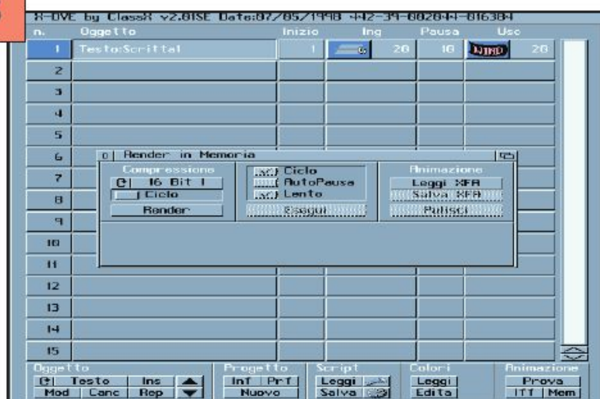
7



Scelti gli effetti non ci resta che definire i tempi e la posizione in cui l'oggetto stazionerà tra l'esecuzione dei due. Per quest'ultima basta cliccare su Pausa e nello schermo che appare muovere il rettangolo rappresentante l'oggetto, premere Esc e rispondere OK alla domanda "Confermi la nuova posizione?". Nella sezione frames abbiamo quattro valori da inserire: in Inizio dobbiamo inserire il numero del fotogramma in cui dovrà cominciare l'esecuzione del DVE Ing, in Ing quanti fotogrammi dovrà durare questo, in Pausa per quanti l'oggetto dovrà restare fermo e in Usc la quantità per il DVE Usc. Il programma calcolerà automaticamente la durata in secondi.

Dato l'Ok passiamo alla generazione dell'effetto. Clicchiamo su Mem (per chi è a corto di memoria consigliamo di usare Iff, generando così i fotogrammi su disco, i quali potranno poi essere convertiti in XFA tramite XFAUtil) per eseguire un rendering in memoria. Clicchiamo su Render e attendiamo. A lavoro ultimato saranno utilizabili i gadget Esegui, per vedere il risultato e "Salva XFA" per potere salvare l'effetto in formato XFA (eXtra Fast Animation). L'opzione Lento serve nel caso abbiate optato per un numero di frames ridotto in modo da ridurre i tempi e l'effetto risultasse troppo veloce. Questa opzione è presente anche nell'XFAPlay, ma ha comunque l'inconveniente di una riproduzione a scatti.

8



Imagine BeBop: diamoci al bere...

di *Andrea Favini*

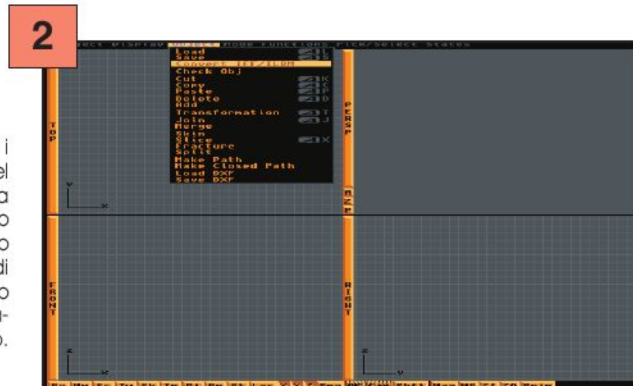
Questa nuovo appuntamento con Imagine, sarà rivolto all'utilizzo di tecniche di mappatura, dette brushmap, strumento molto utile per la realizzazione di scene ed oggetti realistici. Infatti, la potenza dei programmi di rendering risiede proprio nella loro attitudine alla creazione di immagini molto vicine alla realtà. Questa caratteristica gli viene fornita in primo luogo dal principio su cui si basano, per cui nel generare la scena viene simulato un ambiente tridimensionale con luci, ombre e riflessi. Questo presupposto da solo però non basta a conferire realismo alle nostre creazioni, infatti un semplice oggetto senza determinati attributi cromatici pur dando l'impressione del volume e della profondità, non rende l'idea di una cosa vera. In questo senso, oltre alle varie tessiture matematiche, le quali aiutano molto in casi di superfici irregolari come ad esempio il legno, Imagine ci dà la possibilità di applicare immagini bidimensionali sugli oggetti come se fossero etichette adesive e a volte anche elastiche. A questo punto cosa di meglio potevamo usare per introdurre l'argomento, se non proprio l'etichetta di una bottiglia. Infatti, come soggetto useremo proprio una bottiglia di vino, per cui ci serviranno anche le funzioni di estrusione e conformazione che vedremo al momento dell'utilizzo. In questo bebop andremo a mappare semlicemente l'etichetta della bottiglia, ma una volta assimilato il meccanismo sarà molto semplice estenderlo ad altri utilizzi. C'é da sottolineare comunque che il discorso non può esaurirsi qui, infatti le capacità delle funzioni brushmap vanno ben oltre la semplice mappatura cromatica. Molto utili e interessanti sono il filtro e l'effetto rilievo che in futuro proveremo ad usare. Non ci resta dunque che buttarci nel lavoro nella speranza che ognuno, da buon amighista, faccia uso della propria fantasia per personalizzare il proprio progetto.







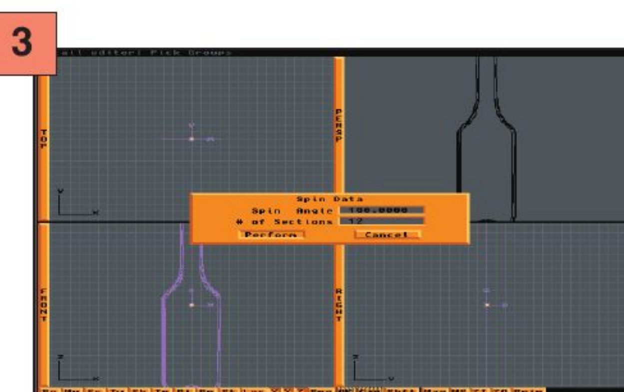
Come al solito dobbiamo preparare il materiale necessario con PersonalPaint. Ci servono tre profili, di un bicchiere, del vino al suo interno e di una bottiglia, in nero su bianco. Attenzione, questi vanno fatti usando uno schermo a due colori, altrimenti Imagine non effettuerà correttamente la conversione. Per relaizzare il vino all'interno, basta semplicemente copiare il profilo del bicchiere, cambiarne il colore, chiuderlo e riempire l'interno di nero, dopo di che eliminare il profilo stesso. Poi disegnamo una bella etichetta e se vogliamo anche un rettangolo con l'annata da aggiungere sul tappo. Segnamoci poi le dimensioni della bottiglia e dell'etichetta usando la funzione coordinate (cosa che si può fare anche in Imagine). Ci serve poi una scritta su fondo nero smumata verso l'interno a rossa.



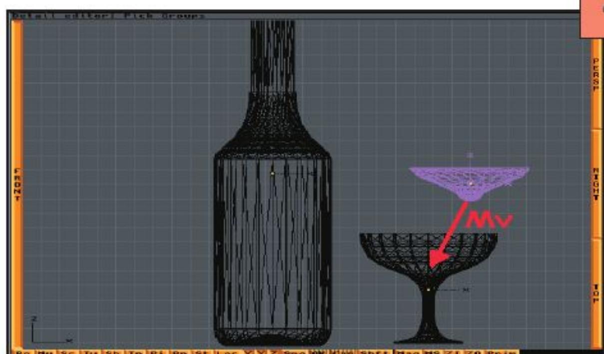
Lanciamo Imagine e portiamoci nel Detail Editor. Trasformeremo ora i profili disegnati prima in oggetti tramite la funzione "Convert IFF/ILBM" del menu Object, la quale farà comparire un requester nel quale andremo a selezionare ad esmpio il profilo della bottiglia. Alla richiesta "Add faces to object" rispondiamo yes. Attenzione però che se i profili generati sono troppo complessi o irregolari Imagine potrebbe dare un errore in fase di conversione. Nella migliore delle ipotesi (come succede usando il profilo incluso nel CD) il programma chiederà se si vuole vedere lo stesso il risultato e questo risulta accettabile, altrimenti bisognerà rifare il profilo.

A questo punto si tratta di un oggetto piatto. Per dare volume utilizziamo la funzione Spin, cioè estrudiamo il profilo facendolo ruotare. Per farlo dobbiamo prima scegliere "Mold" nel menu Functions e poi cliccare su Spin. Si sarebbe potuto fare solo il profilo di mezza bottiglia, ma l'utilità di farlo tutto risiede nel fatto che così l'asse verticsle rimane centrato rispetto alla bottiglia stessa. A questo punto come angolo di rotazione è sufficiente inserire 180, e il numero di sezioni pari a 12 è quasi adeguato. Per guadagnare in velocità è possibile ridurre questo numero, ma non eccessivamente, pena il fatto che la bottiglia sarebbe sempre più squadrata.

3

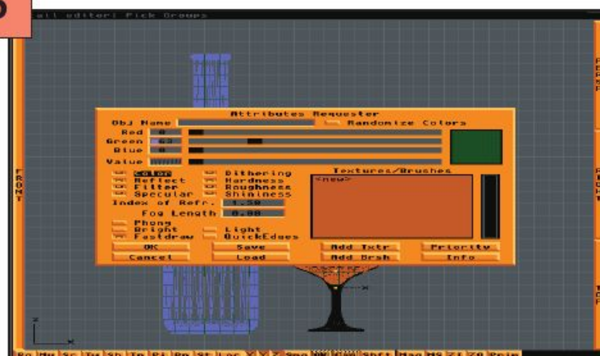


4



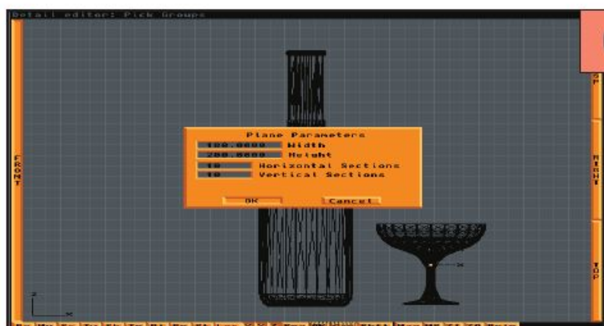
Ripetiamo la stessa operazione coi rimanenti due profili, dopo di che eseguiamo tutti gli spostamenti relativi necessari. Siccome però, nel muovere un oggetto, questo si riduce ad un rettangolo, per posizionare correttamente il vino, consigliamo di zoomare sul calice (Recenter e click sul calice, più ZI) nella sola visione frontale in modo da vederlo bene, sovrapporre l'asse verticale del vino a quello del calice e appoggiare il bordo inferiore del rettangolo al punto più basso della coppa del calice.

5



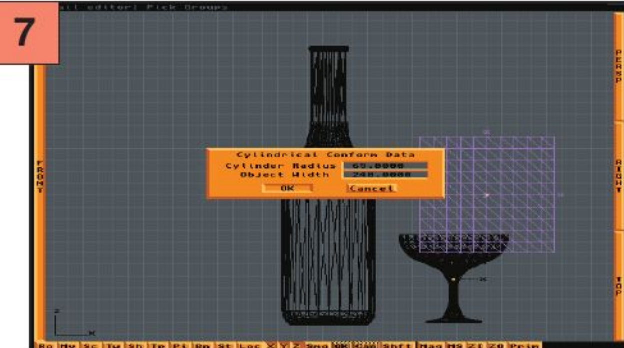
A questo punto cominciamo col dare attributi agli oggetti. Quelli usati sono inclusi nel CD. Se si volessero usare quelli distribuiti con imagine o reperibili su Aminet, è possibile, consigliamo solo di controllare il glassgreen.atr (o .att), siccome ha una tonalità di verde troppo chiara. Per avere un colore che sia il verde delle bottiglie, bisogna modificare il valore Green dopo avere cliccato sul bottone Color, portandolo poco sopra al 60. Comunque cliccando su Load si possono andare a cercare quelli sul CD e usare VetrBott.atr per la bottiglia, cristall.atr per il bicchiere e vinoross.atr per il vino.

6



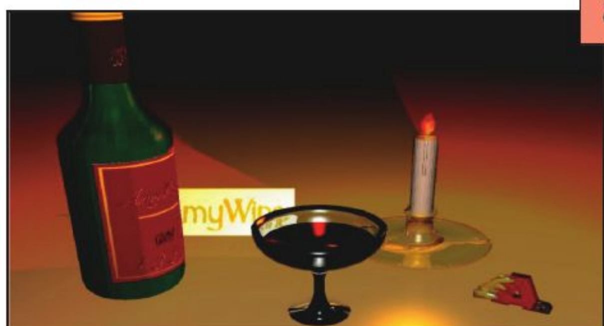
Ora dobbiamo costriure l'etichetta. Per prima cosa ci serve un piano che andremo a curvare adeguatamente. Le dimensioni che assumiamo sono le stesse dell'immagine creata con PPaint. Diamo l'OK.

7



Per curvare il piano andiamo a selezionare nel menu Functions la voce Conformation. Nel pannello che appare, clicchiamo su "Conform to Cylinder". I dati che dobbiamo inserire sono: il raggio del cilindro è pari a metà della larghezza della bottiglia. Per misurare tale larghezza, attivando le coordinate nel menu Display, ci posizioniamo prima sul bordo sinistro e segnamo il primo valore che compare in alto a sinistra, ci spostiamo poi sull'altro lato e segnamo di nuovo il valore, la loro somma algebrica dimezzata sarà il valore del raggio. Se la bottiglia non è stata mossa, il suo asse centrale è in oposizione x=0, quindi basta un solo valore, il quale è direttamente in raggio. La larghezza dell'oggetto può essere messa a piacere tenendo conto che, se la si usa pari a quella del piano, l'etichetta avvolgerà esattamente mezza bottiglia, se maggiore, meno di metà bottiglia. Consigliamo di aumentare il valore di 1/3 circa.

8



A questo punto siamo pronti per mappare l'etichetta. Dopo averla messa in posizione, stando attenti a non metterla troppo a contatto (potrebbe immergersi nella bottiglia), andiamo a richiamare il pannello degli attributi. Clicchiamo su "Add Brush" (New e poi Brush per le versioni 4 e 5) e tramite il requester cerchiamo il pennello dell'etichetta. Nel pannello successivo tutti i valori sono corretti, infatti la mappatura deve essere di tipo Color e il metodo, cioè Flat X e Z (appoggiare sul piano xz) è giusto. Con questa configurazione il programma andrà a ridimensionare il pennello in modo da occupare tutta l'etichetta. Nel caso avessimo selezionato la voce repeat non sarebbe stato ridimensionato, ma appoggiato quante volte possibile (anche parti di esso).



Luglio/Ago. 97 n°88



Settembre 97 n°89



Ott./Nov. 97 n°90



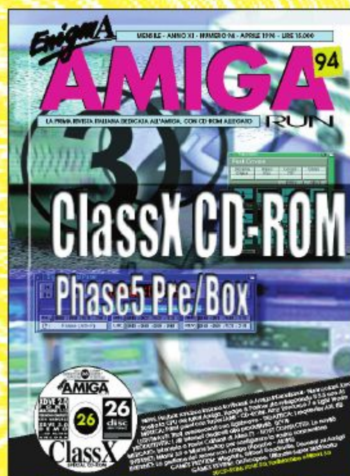
Dic./Gennaio 98 n°91



Febbraio 98 n°92



Marzo 98 n°93



Aprile 98 n°94



Maggio 98 n°95



Giugno 98 n°96



Luglio/Agosto 98 n°97



Settembre 98 n°98



Ottobre 98 n°99

Sì. Voglio ricevere i seguenti numeri arretrati di Enigma Amiga Run a lire 15.000 + 4.000 di contributo spese di invio. Pagherò con un vaglia postale l'importo totale.

Numeri: ______________________ Totale Lire: ______________________

Nome: ______________________ Cognome: ______________________

Indirizzo: ______________________ Località: ______________________

CAP: ________ Provincia: ______________ Telefono: ______________ Email: ______________

Inviare il tagliando (o una fotocopia) unitamente alla fotocopia del vaglia postale a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente il vostro recapito e il prodotto desiderato. Gli ordini verranno evasi entro 30gg. Per informazioni chiamare il lunedì e dil mercoledì al 02.38.01.00.30 o mandare un email a giuliano.mapelli@trademedia.it.

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000

NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

DEALER
VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA



PER INFORMAZIONI
FAX 0332/749092

LIGHTWAVE 3D

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

Inspire 3D



Inspire 3D è uno strumento di animazione software [illegible] sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di [illegible] quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti [illegible] Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione [illegible] un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta [illegible] dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento [illegible] per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'[illegible] componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in [illegible]) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattivo [illegible] modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal [illegible] instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico [illegible] mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo [illegible] salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, [illegible] alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare '[illegible] maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. [illegible] 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su [illegible] vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. [illegible] di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di [illegible] 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel [illegible] DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - [illegible] PowerMac/System 7.6.1 o sup.



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl**

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ______

VIA & N° ______ CAP ______

CITTA' & PROV. ______ PREF. & N. TEL. ______

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO [illegible] CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA ______ DATA ______

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm